HOBBY CONSOLAS

Año IX - Nº 89 - 795 Ptas. - 4,77 €



Revista ... consolas

GUÍA DE IMPRESCINDIBLES
Cómo invertir mejor tu dinero

PREVIEWS
Kingsley
Monaco GP
Asterix
FIFA '99

REGALAMOS 15 NeoGeo Pocket y el juego que tú elijas

PÓSTER DOBLE
Metal Gear Solid y Legend of Zelda



DREAMCAST
Shenmue
Sonic Adventure

NOVEDADES
Granstream Saga
Rogue Squadron
All Star Tennis
South Park

¡¡Con él llegó el escándalo!!

CARMAGEDDON



Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Manuel del Campo (Jefe de sección)
Javier Abad
Roberto Ajenjo, David Martínez
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
David Lillo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Colaboradores:
Olga Herranz, Roberto Lorente,
David García, Sergio Herrera
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)

• • • • • • •

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General:
Karsten Otto
Subdirectores Generales:
Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez,
Amalio Gómez
Director Editorial:
Domingo Gómez
Directora Comercial:
Mamen Perera
PUBLICIDAD.
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot,
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4°. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena,
E-mail:jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4°. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2° A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCION.
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99
Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES.
Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS
GRUPO AXEL SPRINGER

Número 89 - Febrero 1999

Sumario





Editorial

Después de la tempestad...

...Viene la calma. Aunque en este caso que nos ocupa, añoremos la tempestad y nos inquietemos por la calma.

Es ya norma habitual que todos los años la gran avalancha de lanzamientos se produzca durante Noviembre, Diciembre y Enero, época de fiestas, regalos y compras a mansalva. Hay muchas compañías que trabajan contrareloj para poder acabar sus juegos a tiempo de ponerlos a la venta durante estas fechas.

También estamos acostumbrados a que en Febrero nos encontremos con una escasez importante de lanzamientos, sobre todo en comparación con las semanas anteriores. Pero una cosa es que no nos topemos con un «Zelda» o un «Fifa 99» todos los días y otra muy distinta es que en nuestras páginas de novedades aparezcan tan sólo ¡4 juegos para PlayStation! y tan solo uno de ellos, «The Granstream Saga» -que por cierto sale este mes por los pelos-, alcance un sobresaliente en nuestras valoraciones. Al menos en Nintendo 64 el asunto no ha sido tan grave.

Si estamos hablando de un mercado en el que ya hay más de 1 millón de PlayStation, no es de recibo que los usuarios se encuentren con tan pocas opciones de compra, sea el mes que sea.

¿Qué pasaría si de repente la mayoría de las distribuidoras cinematográficas decidieran no colocar ningún estreno en la cartelera? ¿O si las compañías de discográficas optarán por no lanzar Cd´s durante algunas semanas?

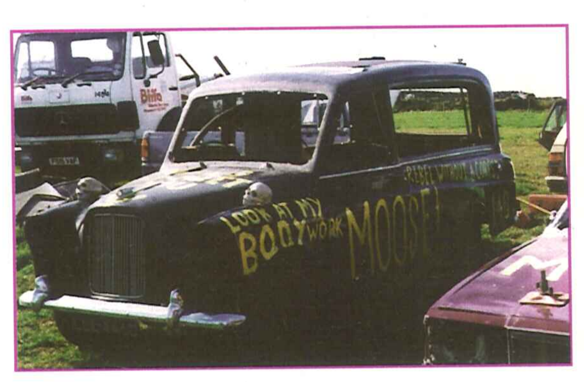
Afortunadamente, el panorama para los próximos meses en lo que a lanzamiento de juegos se refiere es más que prometedor. Pero eso no es óbice para que los usuarios de consolas - en este caso de PlayStation- tengan derecho a disfrutar de un catálogo de novedades interesantes todos los meses del año, al igual que los habituales del cine o los aficionados a la música disponen del suyo.

Así que desde aquí mandamos un pequeño y cariñoso tirón de orejas a todas las compañías, para que no vuelvan a "ponerse de acuerdo" a la hora de privarnos de sus juegos, aunque sólo sea por unas semanas.

EL SENSOR

Chatarreria CARMAGEDDON

Que «Carmageddon» es uno de los juegos que más está dando que hablar últimamente es algo que está claro con sólo echar un vistazo a nuestra portada de este mes. Pero es que hay que reconocer el juego se presta a ello. Mirad, por ejemplo, la que armaron los señores de SCI para presentarlo en sociedad. Reunieron a la prensa en un lugar bien despejado, les pusieron al volante de unos coches "último modelo" y dejaron que dieran rienda suelta a sus instintos más bestias. Unos cuantos minutos y varios choques y topetazos después, el resultado eran varios kilos de chatarra listos para el desguace, alguna que otra magulladura y, sobre todo, unas ganas locas de hincarle el diente al juego cuanto antes.



Para la ocasión, los organizadores del evento se hicieron con algunos modelos de coches realmente curiosos, sacados directamente de algún desguace londinense.





MOLA

• **El súper juego de «Zelda» (y eso que no he jugado todavía).**
Estamos completamente de acuerdo (y eso que llevamos horas y horas de partida).

• **La tarjeta de Centro Mail.**
Nosotros ya tenemos la nuestra, ¿y tú?

• **Que deis el precio de la Hobby en euros. No parece cara, ¿no?**
No lo es, pero espera a que tus padres te den la paga también en euros y luego hablamos.

• **El «Final Fantasy VIII». ¿Hasta dónde llegará?**
Nos conformamos con que llegue hasta España, y cuanto antes mejor.

• **Mola demasiado la película de «Tekken». Estoy ansioso por ver la segunda parte.**
Si estás leyendo esto es que ya la tienes en tu poder. Ahora dale al "Play" y disfruta.

• **Nell McAndrew, que sale en pelotas en "Interviú". Ahora sí que puedo decir que no las tiene poligonales.**
Pues no, la verdad es que la chica tiene unas pestañas preciosas.

• **La pinta que tiene ya la Dreamcast y sus primeros juegos. Si todo sale bien va a ser un bombazo.**
En Japón ya ha explotado. Aquí estamos deseando que nos pegue de lleno.

• **Mi madre, que ya me deja jugar a «Tekken 3» y «Resident Evil 2». Me los ha regalado. Ahora le pido «Carmageddon».**
¡Diga que sí señora! Por cierto, ¿ha visto qué juego es la portada de este número?

• **Que Sony siga confiando en su consola, pese a la presión que recibe por parte algunos medios.**
Pues si Sony confía en su consola y vosotros confiáis en Sony, miel sobre hojuelas.

• **Que «Metal Gear Solid» vaya a estar traducido y doblado al castellano. ¡Un millón de gracias a Konami!**
Y otro millón más de parte nuestra.

• **Que existan unos gráficos tan nítidos como los de «Turok 2». ¡Viva la resolución!**
Que viva, pero con cuidadito, porque estos dinosaurios casi nos muerden.

• **Que después de dos meses todavía me pique con mi hermana jugando a «Tekken 3».**
Seguro que vuestra madre disfruta viendo lo bien que os lleváis cuando peleáis.

• **Que los programadores se estén dando cuenta de que la música es muy importante.**
Suena bien, ¿verdad?

Caramba con Nell

Pese al pelo casi rapado que luce, la señorita Nell McAndrew, alias Lara Croft, se ha soltado la melena este mes. ¡Y de qué forma! Parece que el vestido ajustado que viste cuando hace de Lara le resulta un poco incómodo por aquello de las apreturas, así que ha decidido que es mejor posar para la posteridad sin él. De esta guisa, para regocijo de miles y miles de jugones, la hemos visto retratada en las páginas de "Interviú", aquí en España, y de la revista "Arcade" por tierras inglesas. Esta sana la chica, ¿verdad?





Los + vendidos (USA)

1	DUKE NUKEM: TIME TO KILL (PSX)
2	TENCHU (PSX)
3	NFL BLITZ (PSX)
4	NHL ´99 (PSX)
5	MADDEN ´99 (PSX)
6	PARASITE EVE (PSX)
7	NFL BLITZ (NINTENDO 64)
8	NINJA (PSX)
9	MADDEN ´99 (NINTENDO 64)
10	TEST DRIVE 5 (PSX)

La publicidad del mes

Ahí van dos por el precio de una, a cual más llamativa. Para empezar, nuestro amigo Abe nos advierte desde los USA de los peligros que conlleva cocinar con gas...sobre todo si es metano, el gas que se desprende en una flatulencia. Educado, el chico.

Pero no os perdáis al japonesito y a su fiel jamelgo. Aunque pueda parecer que todo esto sucedió después de ver un video de Jesulín cantando "Te *nesecito toa*", en realidad están anunciando un juego de carreras de caballos llamado «Derby Stallion». Verlo para creerlo.





Los + vendidos (Japón)

1	CHOCOBO´S M. DUNGEONS 2 (PSX)
2	TALES OF PHANTASIA (PSX)
3	YU-GI-OH! DUAL MONSTERS (GB)
4	STREET FIGHTER ZERO 3 (PSX)
5	CRASH BANDICOOT 3 (PSX)
6	BEATMANIA (PSX)
7	DRAGON QUEST MONSTERS (PSX)
8	SONIC ADVENTURE (DREAMCAST)
9	POKEMON CARDS (GB)
10	LEGEND OF MOMOTATO (PSX)

Link, estrella de televisión

El irrepetible héroe de «The Legend of Zelda» está que se sale. No le basta con batir récords de ventas en la Nintendo 64, sino que ahora pretende convertirse también en estrella de televisión. Los que estéis abonados a Canal Satélite Digital podéis verle a partir de este mes protagonizando su propia serie de dibujos animados en el canal Fox Kids. Allí continúa sus aventuras en compañía de la princesa Zelda, aunque como veis lo hace con un "look" un poco diferente al que nos tenía acostumbrados hasta ahora.

NI FU NI FA

• **Que puntuarais más alto «Tomb Raider III» que «Medievil». A mí me gusta mucho más el segundo...juego, claro.**

Ya, pero es que hay una tal Lara Croft que también tiene algún admirador que otro.

• **Que «Bust a Groove» mole mucho al principio, pero después te harte un poco.**

¿Has probado a jugar sentado en vez de bailar todas las canciones?

• **«Metal Gear Solid». También hicisteis lo mismo con «ODT» y ya veis en lo que se ha quedado.**

¡¡Hombre de poca fe!! Pronto, muy pronto, te darás cuenta de la barbaridad que acabas de decir.

• **Que tu novio te deje por ganarle al «Rival Schools». La verdad es que era un poco payaso.**

Pues sí, porque tener novia y que además sea aficionada a los videojuegos es algo que no se paga con dinero.

• **Los juegos de PlayStation de estas navidades. Muchas segundas y terceras partes.**

Y hasta cuartas y quintas. Menos mal que muchas de verdad merecen la pena.

• **La Neo Geo Pocket. No la veo muy comercial, y además hay una muy buena competidora: la Game Boy Color.**

Tú déjalas, que cuanto más compitan entre ellas mejor nos irá a nosotros.

• **«Zelda». Me esperaba mucho más. ¿Quién decía que no había "popping"?**

¿Mucho más? Los hemos conocido exigentes, pero como tú ninguno.

• **Que cada dos por tres salgan pads para PlayStation teniendo sólo dos puertos.**

Lo de los juegos es peor. ¡Tanta novedad y sólo un lector de CD donde conectarlos!

• **La publicidad. Está en todos sitios, como Dios.**

Calla pecador, que si no fuera por ella arderíamos en el infierno.

• **La facilidad con la que engorda y adelgaza esta revista.**

Es que cada mes llevamos una dieta distinta.

EL SENSOR

Un saludo desde la Galia



La noticia del próximo lanzamiento de «Asterix » para PlayStation ha venido acompañada de una agradable sorpresa. Resulta que allá arriba, en esa irreductible aldea gala, hay alguien que se acuerda de vosotros. ¿Quién? Pues el mismísimo Uderzo, que ha tenido el detalle de dedicarle este dibujo a todos los lectores de Hobby Consolas y, de paso, mandaros un saludo muy "asterístico". Muchas gracias, señor Uderzo, y cuide de Asterix para que le vaya muy bien en su nueva aventura.

NO MOLA

• Que «Zelda» se haya agotado. Sí, ya sé que debería haberlo reservado, pero no depende de mí, sino de las notas.

¿Y aprobaste o no? Porque a estas alturas ya deben haber llegado nuevas unidades a las tiendas.

• Que «Spyro the Dragon» contenga una demo de «Crash Bandicoot Warped». Eso sí que es un truco.

Unos le llaman truco. Otros, buena política de marketing.

• Da mucha rabia que casi todos los juegos de Nintendo 64 estén en inglés.

Lo que da rabia de verdad es no haber pasado de aquello de "my tailor is rich".

• «Tomb Raider III». Es prácticamente lo mismo que «TRII». Se podrían haber esmerado.

Es cierto, pero sin pasarse en los cambios, que Lara nos gusta tal como está.

• Seguir viendo cómo la gente se compra chip y videojuegos piratas como churros.

Afortunadamente, los "churreros" cada vez lo tienen más difícil. Muchos ya se han llevado un buen susto y se han dejado de churros, porras y demás historias.

• Tener novia, con tantos juegazos como están saliendo.

Tú sí que sabes decir cosas románticas, cariñín.

• El calendario, que sólo hay tías. Ponedme aunque sea a Link. Sólo pido uno...

Tus deseos han sido concedidos. Este mes tienes a Link y a Snake en el mismo poster.

• ¿Es que nadie se atreve a hacer un programa de televisión sobre videojuegos?

¡No grites! a ver si te va a oir Leticia Sabater y la fastidiamos.

• Ocho años más de FIFA y mundiales, y «FIFA» hasta en la sopa.

Pues encima amenazan con celebrar un mundial cada dos años...

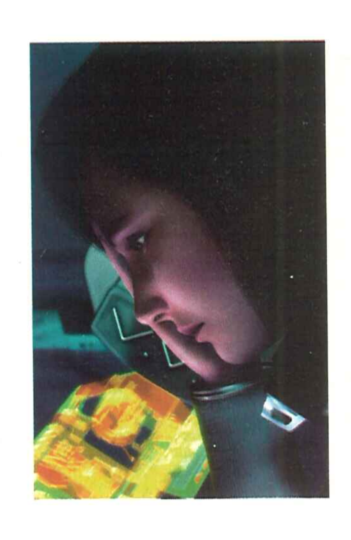
• Que no queden juegos de Saturn en ningún sitio. Podrían tener una reserva, ¿no?

Sería un detalle, porque me temo que hay muchos en tu misma situación.

¿Realizasteis técnicas de Motion Capture para los atropellos de los peatones? Sí, tuvimos que hacer hasta 13 tomas utilizando algunos programadores de SCI como modelos hasta que conseguimos el efecto deseado.

Jon Court, programador de «Carmageddon», bromeando sobre la polémica del juego

"Final Fantasy", de la consola, al cine



Debido al arrollador éxito de la serie Final Fantasy, Square se ha decidido recrear las aventuras de Cloud y los demás en una película de animación. El film, que aún se encuentra en fase de desarrollo, estará completamente realizado por ordenador, y será producido por Columbia (filial de Sony).

Sin embargo, los fans de esta serie no deben impacientarse, ya que tendremos que esperar hasta mediados del 2001 para poder disfrutar de su estreno en los cines.

Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	FIFA ´99 (PSX)
2	TOMB RAIDER 3 (PSX)
3	CRASH BANDICOOT 3 (PSX)
4	TUROK 2 (NINTENDO 64)
5	TOCA TOURING CAR (PLAT., PSX)
6	GRAND THEFT AUTO (PSX)
7	V-RALLY ´99 (PSX, N64, GAME BOY)
8	BRIAN LARA CRICKET (PSX)
9	COLIN MCRAE RALLY (PSX)
10	CRASH BANDICOOT (PLAT., PSX)

SUBEN

Los primeros juegos de Dreamcast que nos dejan vislumbrar lo que puede dar de sí esta consola, como «Shenmue» y «Sonic Adventure».

SCI, que pese a tanta polémica, finalmente nos traerá «Carmageddon» para PlayStation y N64.

BAJAN

El escaso número de lanzamientos para PlayStation este mes. Sólo cuatro novedades, y una de ellas discreta.

Los comentarios en inglés de «Fifa 99» en N64. Una pena que un juego tan bueno no tenga el mismo tratamiento que la versión PSX.

Han colaborado en este Sensor:

Miguel Angel Romero (Toledo), L.Harper, Curro Talavera, Loko Rockhound, Manuel Durán y Pablo García (Sevilla), Enrique Riobóo, Ramón, David Martínez (Granada), Pen Pen Jof, Juan Cavero (Balares), Israel Botella (Alicante), El Zar Mostovoi (Vigo), Diego Pinto (Madrid), Iván Mories (Madrid), Jose Antonio Suy (Girona), Paco Sánchez, Adrián Cunha (La Coruña), Chun-Li y Jill (Madrid).



Por fin llega la revista de PlayStation que estabas esperando...


HOBBY PRESS


AS
GRUPO AXEL SPRINGER

La Quinta Columna

La compañía francesa tiene a punto «KKND Krossfire»

Estrategia "made in Infogrames"



Infogrames se dispone a deleitar a los aficionados a la estrategia en tiempo real con «KKND Krossfire», un nuevo título que promete acción y diversión a partes iguales. En el desarrollo del juego encontraréis algunas novedades de interés con respecto a los habituales títulos de este género, como el hecho de que sean tres los bandos en liza, o el tener la posibilidad de utilizar la pantalla partida para que dos jugadores participen tanto de manera conjunta como separada contra la computadora, lo cual multiplicará las opciones de juego. «KKND Krossfire» estará a la venta en marzo, así que si sois amantes de la estrategia, os recomendamos que no le perdáis la pista.

Un juego que os hará correr como bestias

Las carreras más originales llegan con «Running Wild»





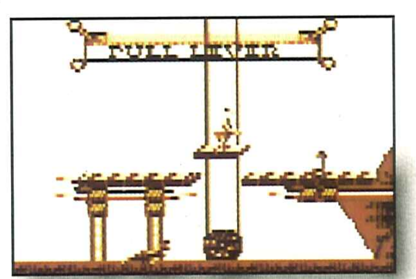
El próximo mes de abril, Sony lanzará al mercado «Running Wild», un nuevo juego de velocidad que se va a alejar de todo lo que hayáis visto hasta ahora. ¿El motivo? Pues que todos sus protagonistas serán animales, y en lugar de ir montados sobre cualquier vehículo, medirán sus fuerzas corriendo a pie.

El desarrollo del juego estará salpicado de multitud de notas de humor, tendrá unos circuitos espectaculares, gran número de corredores para elegir, items que podréis utilizar en cada carrera, etc. Pero lo mejor es que mostrará una gran sensación de velocidad, y que su calidad gráfica será impresionante, consiguiendo una ambientación soberbia en cada circuito. Muy pronto se dará el banderazo de salida para estas fieras. En sus marcas...

La aventura inteligente de Abe llega a Game Boy

«Oddworld Adventures», en breve en la pequeña de Nintendo

La compañía británica GTi nos hará llegar entre finales de febrero y principios de marzo «Oddworld Adventures», una nueva ración de las aventuras del mudokon más famoso de los videojuegos. Esta vez, sin embargo, Abe va a dar el salto de la PlayStation a la Game Boy, donde sus nuevos puzzles, infinidad de stages, y una dificultad endiablada harán las delicias de los más hábiles jugones. Además, nuestro simpático amigo conservará en la portátil todas las acciones que ya poseía en sus dos aventuras anteriores, con lo que se avecinan horas y horas de entretenimiento.



Calendarios machistas

Parece que el calendario que regalamos el mes pasado protagonizado por las divas del videojuego no ha caído demasiado bien entre nuestras lectoras e incluso entre algún que otro solidario lector.

No voy a ser yo el ponga ninguna excusa. No os falta razón. El colectivo masculino de Hobby Consolas se dejó llevar por un impulso irresistible, seducido por las insinuantes poses de todas esas señoritas, e impuso su criterio ante las féminas de la revista sin que las pobres pudieran decir esta boca es mía.

Nos aprovechamos de nuestro mayor número en la redacción para completar un almanaque con ciertos aires machistas, con el fin de alegrarnos y alegraros la vista durante los próximos doce meses.

Pero claro, no pensamos en que Hobby Consolas también es leída por un buen número de chicas, y que no todos los mozos que nos siguen mes a mes comparten nuestros primitivos instintos.

Reconocemos nuestro error y admitimos nuestra reprobable debilidad, y como proposito de enmienda, hemos decidido ofreceros un póster en este número protagonizado por dos caballeros -bueno, por un caballero y un jovencito, para ser más exactos-. Sobrio, austero, sin un sólo motivo para el desenfreno (a no ser que "os pongan" las orejas de Link), unas imágenes que huyen de las curvas maliciosas e incitadoras al pecado de un cuerpo femenino. Nada de formas voluptuosas ni de carnes al aire. Tan sólo dos individuos. Un tipo duro, profesional, entrenado para sobrevivir, capaz de aguantar varios años en Alaska sin necesidad de recurrir a calendarios como el nuestro. Una mente inalcanzable para perversas seductoras como Tina o Lara Croft. El otro, joven, valiente, romántico y listo, cuya relación con Saria es sólo espiritual, lejos de pecados carnales.

En fin, muy lejos de la sensualidad, el atrevimiento y el descaro que desplegaba nuestro regalo del mes pasado.

Aunque bien pensado... ¿no creéis vosotros que al amigo Solid Snake no se le caerían los binoculares si Lara Croft se le apareciera con la camisetita que lucía en el calendario? ¿O que a Link no se le levantaría...la espada si viera a Tina con el mini-bikini que nos mostraba tan alegremente el mes pasado? ¿Y cómo pensáis que reaccionarían si Nikki o Nina Williams les guiñaran un ojo en señal de...bueno, para hablar sobre barcos y esas cosas? ¿Se darían media vuelta gritando "socorro sálvenme"? ¿O mandarían al garete al Coronel Campbell, a los misiles, a la ocarina y al caballito respectivamente?

Bueno, en todo caso creo que ellos no habrían puesto ninguna objección al dichoso calendario. Aunque, como decía al principio, tampoco os falta razón a las que y los que os ha molestado un poco. El año que viene habrá que equilibrar el asunto, para que todos quedéis contentos.

Manuel del Campo

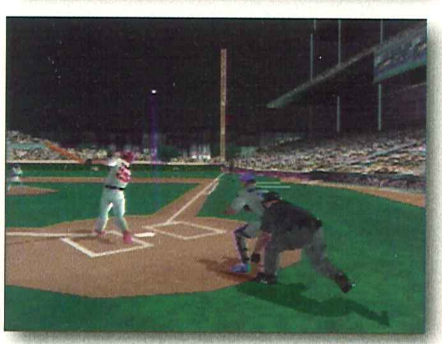
Electronic Arts consigue un "home run"

«TRIPLE PLAY 2000», EL BÉISBOL DEL SIGLO QUE VIENE

La penúltima incursión de Electronic Arts en el terreno de la simulación deportiva va a ser «Triple Play 2000», una nueva entrega de su serie de juegos de beisbol que estará disponible para PlayStation a finales de marzo. En esta ocasión, EA Sports incluirá todos los atributos de los que viene haciendo gala en sus diferentes sagas deportivas: gráficos en 3d, impresionantes secuencias de vídeo en cada jugada relevante, y la presencia de todos los equipos y plantillas reales de la liga norteamericana.

Todo esto, unido a la sencillez de control, la espectacularidad del juego y la imprescindible presencia de los comentaristas, harán de «Triple Play 2000» un juego ideal para todos los aficionados a este deporte.

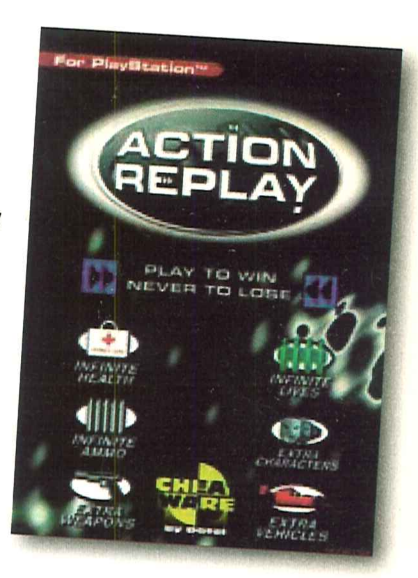




Los encontraréis en Centro Mail

NUEVA GAMA DE PRODUCTOS DATEL

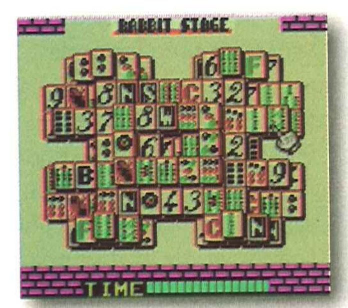
Centro Mail ha puesto a la venta una nueva gama de accesorios para Playstation y N64. Con el Action Replay Datel (9.990 pta.),el Action Replay Pro Datel (8.990 pta.) y el Equalizer Datel (5.990 pta.) podréis encontrar trucos para vuestros juegos favoritos mediante un sencillo sistema de menús. El Gamebooster Datel (8.990), por su parte, os permitirá conectar juegos de Game Boy en una Nintendo 64 o una PlayStation. Por último, también son novedad las dos tarjetas Memory Card Datel Nextgen para PlayStation, que pueden almacenar 24 y 48 veces más información que una tarjeta de memoria normal (5.990 y 7.990 pta. respectivamente).



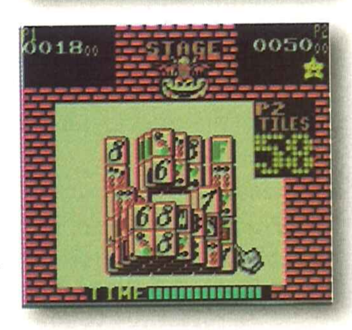
«Shangai Pocket» para Game Boy Color

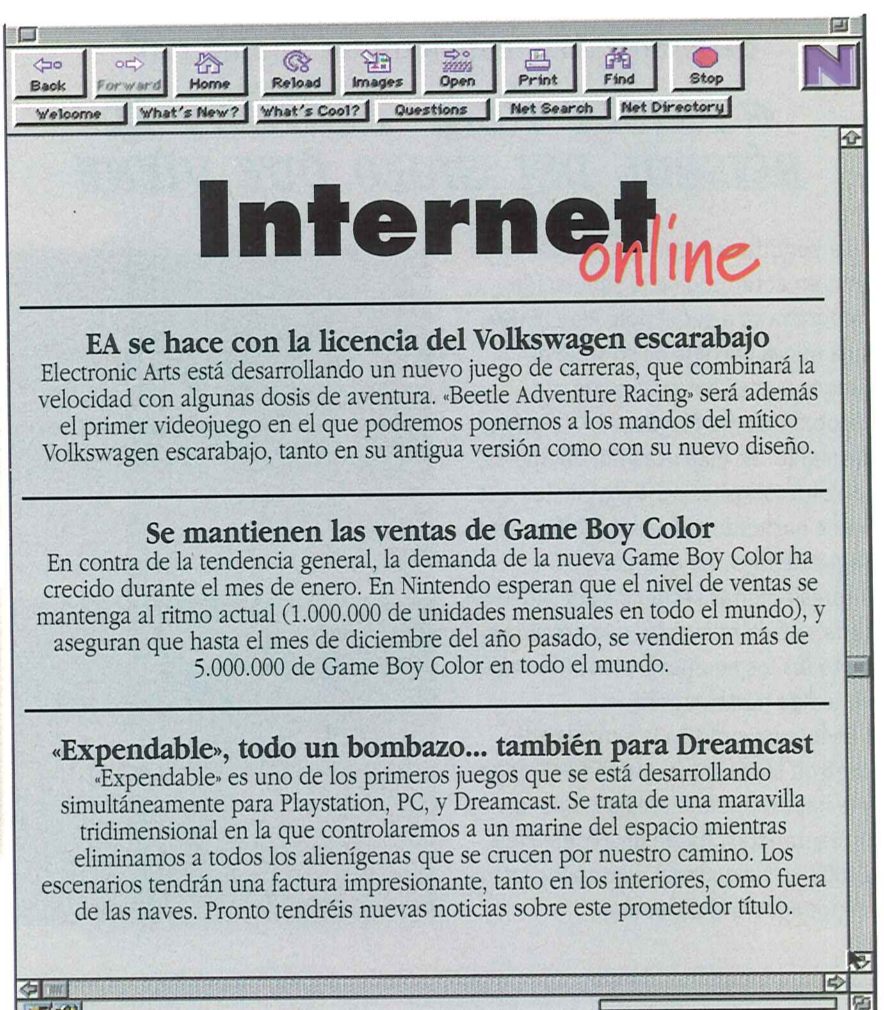
INTELIGENCIA CON SABOR ORIENTAL

Una bomba jugable está a punto de estallar en la Game Boy Color. Se trata de «Shangai Pocket», una nueva versión del clásico puzzle chino que ha sido programada por Sunsoft y va a llegar a nuestro país distribuida por Infogrames.



El juego seguirá fielmente la mecánica que le ha hecho famoso, consistente en eliminar parejas de fichas iguales hasta despejar el tablero, así que estamos seguros de que va a ir creando adictos allí por donde pase.





Internet online

EA se hace con la licencia del Volkswagen escarabajo

Electronic Arts está desarrollando un nuevo juego de carreras, que combinará la velocidad con algunas dosis de aventura. «Beetle Adventure Racing» será además el primer videojuego en el que podremos ponernos a los mandos del mítico Volkswagen escarabajo, tanto en su antigua versión como con su nuevo diseño.

Se mantienen las ventas de Game Boy Color

En contra de la tendencia general, la demanda de la nueva Game Boy Color ha crecido durante el mes de enero. En Nintendo esperan que el nivel de ventas se mantenga al ritmo actual (1.000.000 de unidades mensuales en todo el mundo), y aseguran que hasta el mes de diciembre del año pasado, se vendieron más de 5.000.000 de Game Boy Color en todo el mundo.

«Expendable», todo un bombazo... también para Dreamcast

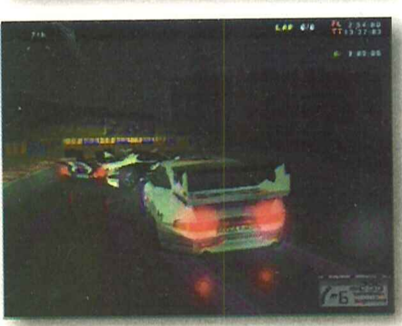
«Expendable» es uno de los primeros juegos que se está desarrollando simultáneamente para Playstation, PC, y Dreamcast. Se trata de una maravilla tridimensional en la que controlaremos a un marine del espacio mientras eliminamos a todos los alienígenas que se crucen por nuestro camino. Los escenarios tendrán una factura impresionante, tanto en los interiores, como fuera de las naves. Pronto tendréis nuevas noticias sobre este prometedor título.

En mayo, «Le Mans 24 Hours»

PREPARA TU PLAYSTATION PARA LA VELOCIDAD MÁS CLÁSICA

Si todavía no tenéis casco de competición ya podéis ir ahorrando para compraros uno, porque Infogrames tiene previsto el próximo lanzamiento de «Le Mans 24 Hours», un nuevo juego de carreras que apunta a lo más alto. Como habréis deducido por su nombre, se tratará de un simulador de la legendaria carrera francesa, y por lo que cuentan parece que no le va a faltar de nada: los coches serán modelos reales, la inteligencia artificial reproducirá las características técnicas de cada uno, habrá cinco circuitos (entre ellos, claro, el mítico circuito de Le Mans), efectos de luces, lluvia y un largo etcétera. Pero no os desvelamos más. Para conocer más detalles deberéis esperar a mayo, o seguir atentamente lo que os contemos de él en los próximos números de Hobby Consolas.

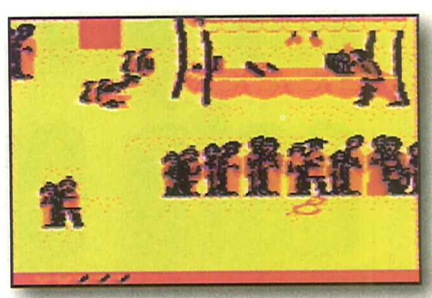




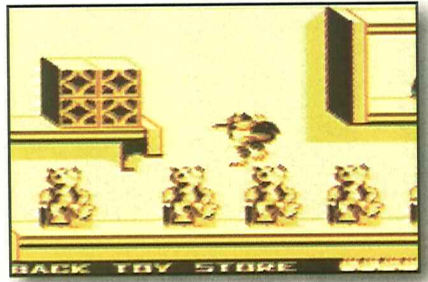
Plataformas por partida doble

SESIÓN DE CINE CON «MULAN» Y «PEQUEÑOS GUERREROS»

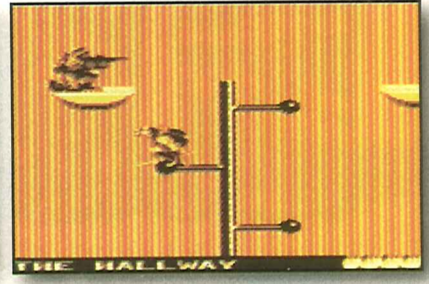
Nintendo está a punto de poner a la venta dos juegos de Game Boy basados en sendas películas. «Mulan» es una versión del último éxito de la factoría Disney, que os hará revivir en sus seis niveles las aventuras de su protagonista por los parajes de la antigua China. Mientras tanto, las once misiones de «Pequeños guerreros» os ofrecen la oportunidad de tomar el control de unos muñecos que cobran vida e inician una guerra a escala. Los dos juegos, que están destinados a un público eminentemente infantil, han sido programados por THQ y siguen una estructura plataformera a tope.



«Mulan»



«Pequeños Guerreros»

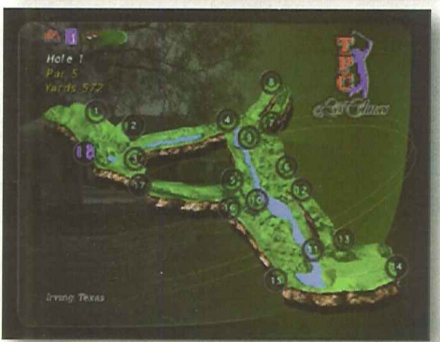


«Pequeños Guerreros»

Un simulador con el mejor golfista del mundo

EA SE PONE BAJO PAR CON «TIGER WOODS '99»





Electronic Arts va a añadir un nuevo título a su ya extensa lista de juegos deportivos. En esta ocasión se va a adentrar en el mundo del golf con «Tiger Woods '99», un simulador que estará disponible en PlayStation el próximo mes de marzo y para el que cuenta con la licencia del mejor jugador de la actualidad.

Como no podía ser de otra forma tratándose de la compañía canadiense, la esmerada reproducción de los golpes y la perfecta reproducción del relieve de cada hoyo harán que el realismo sea la nota dominante de los partidos. Si os gusta este depote, «Tiger Woods '99» puede ser el título ideal para practicarlo sin salir de casa.

Es el pad de «Ridge Racer Type 4»

CONFIRMADO: SONY TRAERÁ EL JOGCON

Como ya os adelantábamos el mes pasado, Sony ha confirmado que «Ridge Racer Type 4» llegará a España acompañado por su propio periférico, el JogCon. Se trata de un mando de forma y tamaño similar a los normales, pero que traerá incorporado un pequeño volante en su parte central. La característica principal de este nuevo accesorio es que ofrecerá una resistencia diferente en las curvas según la velocidad a la que las toméis, con lo que podréis sentir intensamente cada segundo de conducción. Si todo sigue los cauces previstos, juego y mando estarán a la venta en abril.

HC news

El próximo sponsor del Arsenal será Sony *Sony volverá este año a ligar su imagen a la de un equipo de fútbol inglés, ya que, según los informes de prensa, Sony está preparada para firmar un acuerdo para los próximos 5 años con el Arsenal, por un total de 10 millones de libras (unos 2.500 millones de ptas). De ser así, el equipo lucirá la nueva publicidad a partir de la temporada que viene, cuando acabe el contrato con su actual sponsor, JVC.*

Nace el 1er Campeonato de España Oficial de Fútbol Virtual *Los jugadores de fútbol "virtuales" están de enhorabuena ya que, gracias a COEVYS, van a poder competir en el 1er Campeonato de España Oficial de Fútbol Virtual. Los participantes jugarán la primeras fases en su consola o PC, luego remitirán los resultados a la organización, para que los campeones de cada provincia se enfrentarán entre ellos. Para más información, podéis llamar al 902.203.902, visitar su web: www.coevys.es, o esperar a nuestro próximo número, en el que os daremos nuevos datos.*

Carlos Ulloa, flamante fichaje de Sony *El español Carlos Ulloa, conocido por su colaboración con el programa de radio Game 40, ha abandonado el cargo de Art Manager que ocupaba en Psygnosis, para incorporarse a los estudios de Sony Europa en Cambridge a principios de febrero. Durante su paso por Psygnosis, Carlos Ulloa ha trabajado en varios juegos, como «G-Police», «Overboard», «Global Domination». o «RetroForce».*

Un auténtico DJ para «Rollcage» *La calidad de la banda sonora del próximo lanzamiento de Psygnosis, «Rollcage», está garantizada, gracias al acuerdo al que han llegado con el DJ Fatboy Slim. Fatboy encabezará un equipo de artistas encargados de dotar al juego de una banda sonora de máximo nivel.*

Dos nuevos juegos de Neo Geo Pocket a la venta.

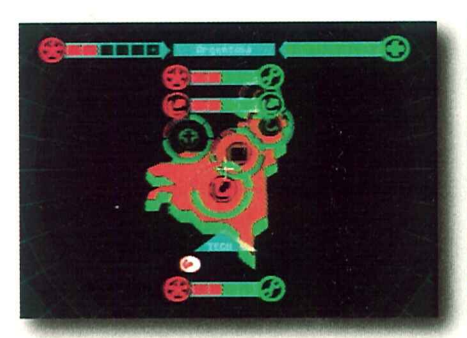
Además de los dos juegos que aparecieron junto a la consola, ya están disponibles «Baseball Stars» y «Pocket Tennis» a un precio de 7.500 pts cada uno.

La tercera guerra mundial estalla en Playstation

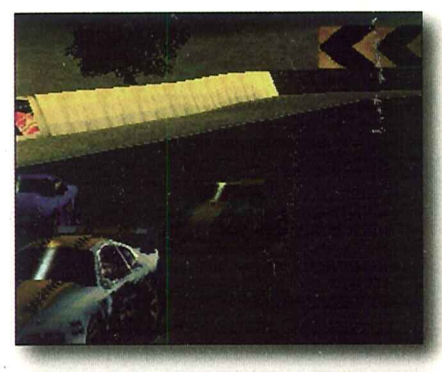
«Global Domination», el mundo es tuyo

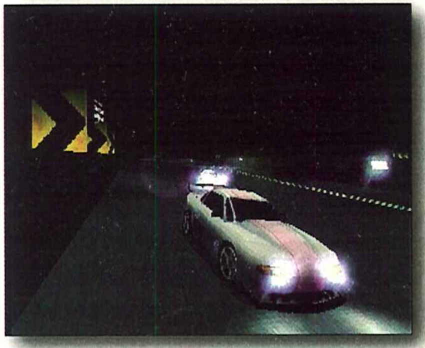
Psygnosis está dispuesta a inundar los primeros meses del año con grandes lanzamientos, y «Global Domination» constituye su última apuesta en el terreno de la estrategia.
El juego, que presentará un sistema innovador, nos invitará a trabajar en el mantenimiento de la paz mundial a base de lanzar misiles, mover nuestras tropas, y controlar un sistema de satélites. Pero no todo va a ser tan sencillo, ya que se ha dotado a las potencias enemigas de una impresionante Inteligencia Artificial, que nos pondrá las cosas un poco más difíciles.Dentro de muy poco conoceremos la terrible amenaza de una guerra nuclear, eso sí, sentados frente a nuestro televisor, y jugando como locos con nuestra PlayStation.











¿El próximo rival de «Gran Turismo»?

«Sports Car GT», ¡vaya bólidos!

EA lanzará en Marzo un nuevo juego de carreras para Playstation que promete amenazar el reinado de «Gran Turismo».

«Sports Car GT», que así se llamará el juego, permitirá al usuario elegir entre un gran número de vehículos diferentes (más de cincuenta), modificar sus características principales, y comprar nuevas máquinas para engrosar nuestra escudería. Además los efectos de luz presentarán un tratamiento alucinante, especialmente en los momentos de conducción nocturna.

Pero el plato fuerte lo hemos reservado para el final, porque los circuitos estarán diseñados a partir de trazados reales de las pistas más famosas de Europa y de los Estados Unidos, y los programadores se han esmerado especialmente en la IA de nuestros oponentes, de forma que su estilo de conducción se acercará mucho al de los pilotos reales.

«R Types» volverá a Playstation

¡Dichosos marcianos!

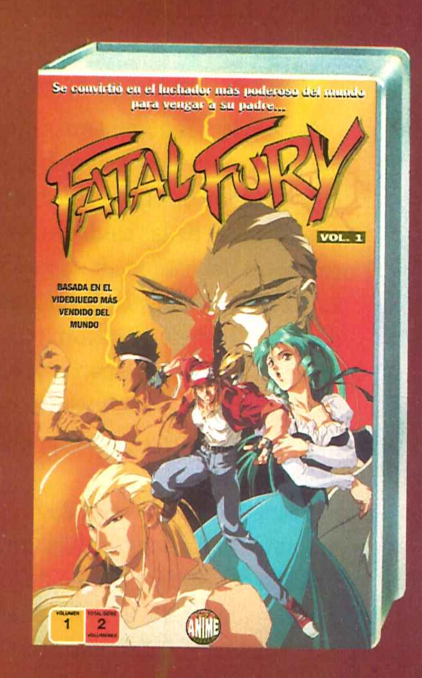
Acabamos de disfrutar del clásico shoot ´em up por partida doble en «R Types», y ya se encuentra en preparación «R Type Delta». En él, de nuevo deberemos tomar los mandos de una nave y liberar la Tierra de una amenaza alienígena, esta vez con escenarios 3D, nuevas naves, mejores armas y una infinidad de mundos por visitar...en marzo si todo sale según lo previsto.



ANIME VÍDEO: TU CITA CON LA ANIMACIÓN JAPONESA







Disponible a partir del 17 de Febrero

La venganza le convirtió en el luchador más poderoso del mundo.

Basada en el videojuego más vendido de la historia.

PERFECT BLUE™

LA ÚLTIMA OBRA DE
KATSUHIRO OTOMO
EL CREADOR DE
"AKIRA" Y "MEMORIES"



Lo más terrorífico que has podido imaginar está dentro de ti...

Disponible a partir del 17 de Febrero

manga cómic REX





ANIME VÍDEO y MANGA COMIC son marcas de MANGA FILMS

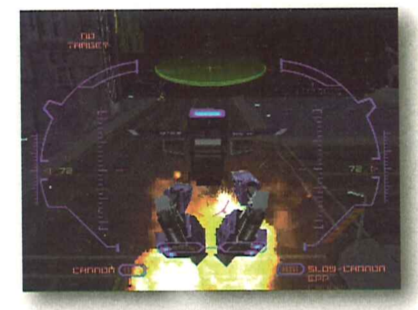
MANGA FILMS

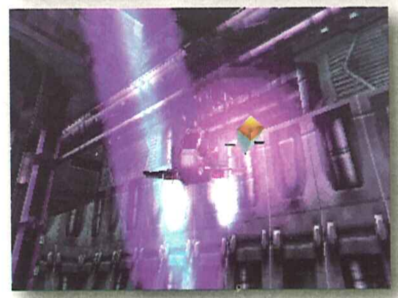
MANGA FILMS S.L. • Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 32 • E-mail: manga@mangafilms...

Limpiando las calles, en helicóptero.

¡Se acerca «G-Police 2»!

Muy pronto, seguramente antes del verano, Psygnosis nos ofrecerá la posibilidad de volver a patrullar por las calles de las ciudades más corruptas del mundo en «G Police 2». Todos los aspectos generales del juego se mejorarán con respecto a la primera parte, y, esta vez se incluirán nuevos vehículos, más armas, y misiones en campo abierto.





El aspecto de «G Police 2» promete ser realmente alucinante, y puede convertirse en uno de los grandes juegos del año. Así que encended los rotores, que estamos listos para despegar.

Los complementos ideales para tu máquina

Pelican lanza al mercado dos nuevos periféricos

Ya se encuentran disponibles en Centro MAIL, los dos últimos accesorios para la consola gris. Esta vez se trata del «RF/AV System Selector 5 in 1», un nuevo periférico que nos permitirá tener conectados al mismo televisor dos dispositivos de tipo AV y tres del tipo RF, a un precio de 2.990 pta.



Además, se presenta el «Control Pad Pelican Wireless Dual» para Playstation, un set de dos control pad por infrarrojos, con un alcance de cuatro metros y la posibilidad de utilizarlos a la vez.



El precio de este pack de dos mandos es de 5.990 pta.

Fé de Erratas

En el número anterior os mencionamos que la nueva portátil de Neo Geo, la Neogeo Pocket, iba a ser distribuída en España por Siscomp. Hemos de corregir el error, ya que quien realizará la distribución será la compañía Aplisoft & IDED.

Muy pronto, «V-Rally '99»

Pon tu Game Boy Color a 200 km/h

A partir de Abril los usuarios de Game Boy podrán disfrutar de su correspondiente versión de «V-Rally '99». Este juego, que vendrá diseñado específicamente para Game Boy Color (con lo que podréis jugar a él en 56 colores), dispondrá de varios coches a elegir, 40 fases que recorrer a través de 10 países, y algunos interesantes efectos visuales. Por supuesto, Infogrames está ajustando al máximo la jugabilidad para ofrecer un juego de coches a la altura de las circunstancias. Esperamos ansiosos ver el resultado final.



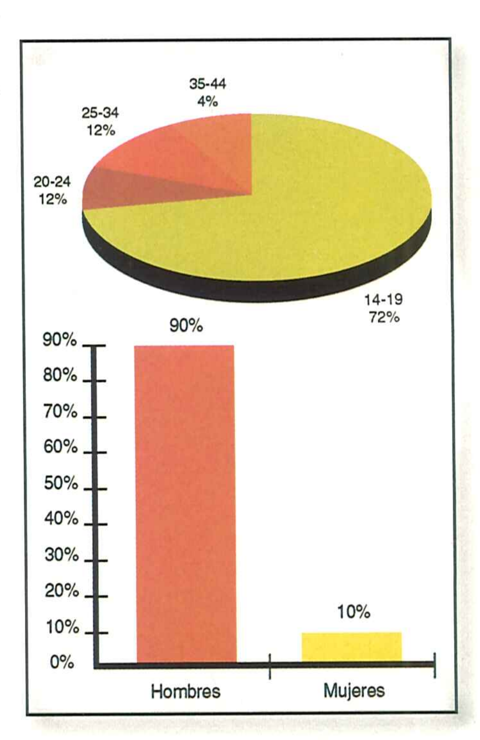


336.000 lectores al mes nos avalan.

Seguimos siendo los más leídos.

La última oleada del Estudio General de Medios (EGM), correspondiente a los meses de noviembre y diciembre del 98, ha confirmado a Hobby Consolas como la revista de videojuegos más leída de España. Según estos datos, sois un total de 336.000 los lectores que nos seguís cada mes, situándonos así muy por delante del resto de publicaciones del sector.

La cifra cobra todavía más valor si consideramos que el EGM no incluye a los menores de 14 años, así que no nos queda más que agradeceros la confianza que depositáis en nosotros, y seguir trabajando con más ilusión si cabe para que sigáis considerando a Hobby Consolas vuestra revista favorita.




PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK™
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
PECIALIZED ASCII PAD
PECIALIZED JOYSTICK
NAMCO ARCADE STICK
MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
G-CON 45 TM
MEMORY CARD (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
PORTA CD'S
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc.
namco
DUAL SHOCK
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.

Todo el mundo está ansioso por conocer la verdadera capacidad de Dreamcast. Y ya están llegando a nuestras manos algunos títulos que empiezan a mostrarnos el inmenso potencial que atesora esta máquina, como «Shenmue», una de las más impresionantes experiencias que hayan pasado por una consola, o el espectacular «Sonic Adventure», del que os ofrecemos un completo reportaje -con el juego definitivo ya en nuestro poder-. Además, aquí tenéis dos grandes éxitos de PlayStation en Japón: «Street Fighter Zero 3» y «Beatmania».

SHENMUE



Dreamcast muestra su poder

FORMATO: DREAMCAST.
COMPAÑIA: SEGA.

En la videoconferencia en la que se mostraron las imágenes que veis aquí, no hubo un solo asistente que no se quedara con la boca abierta y los ojos como platos: «Shenmue» supera gráficamente todo lo visto hasta la fecha en cualquier consola, y ahora sólo queda comprobar si el juego en sí alcanza las mismas cotas de calidad.

Pero estando detrás del proyecto un tipo como Yu Suzuki -creador de los grandes juegos de recreativa de AM#2 como «Virtua Fighter»- quien por primera vez se embarca en un juego para consola, parece haber garantías más que suficientes.

Como dato que demuestra la calidad del proyecto, os diremos que toda la banda sonora del juego constará de unas piezas de música clásica exquisitas, interpretadas por toda una orquesta en concierto Y no sólo la música, sino que hasta el más insignificante sonido será cuidado al máximo, para conseguir un nivel de detalle asombroso.

En el mundo de «Shenmue», un juego en principio inclasificable que mezclará rol con acción al estilo «Dragon´s Lair» (en la otra página os explicamos cómo), se incluirán hasta 1.200 habitaciones para explorar y más de 370 personajes con los que interactuar. El jugador tendrá una completa libertad de movimientos y podrá dirigirse al lugar que desee dentro del inmenso mundo, mientras el tiempo transcurre de forma real: al pasar las horas veremos anochecer y después salir el sol. Según sus creadores será mucho más que un RPG, será una experiencia única.

En Septiembre del 99 se estrenará en Japón.



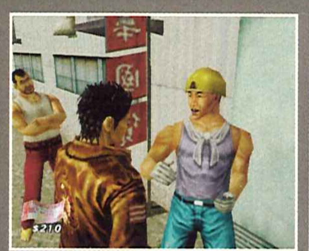


UN JUEGO DIFERENTE

La propuesta de Yu Suzuki no parece sencilla de explicar. Básicamente será una aventura, pero que irá más allá de cualquier juego de rol. Pero también intercalará diversas fases en las que el jugador casi será un mero espectador con intervenciones muy esporádicas. Según Suzuki el juego ofrecerá dos estilos diferentes: Quest y QTE (aventura y Quick Time Event).

MODO QUEST

En estos niveles serán básicamente de exploración e interacción con los diferentes personajes. Cualquiera puede iniciar una conversación, que puede derivar en diferentes tareas, como transacciones comerciales. La relación entre los personajes será mucho más profunda que en cualquier otro juego. Mucho más complejas que en el resto de los RPG´s





MODO QUICK TIME EVENT

Aquí el juego se convertirá en una especie de «Dragon´s Lair». Para el que no sepa de qué estamos hablando, se trata de una serie de escenas en las que el jugador debe pulsar un botón en un momento determinado por indicación de la máquina, para completar la acción con éxito. Este sistema aparecerá en las situaciones más movidas, es decir, persecuciones, peleas, etc.













PERSONAJES REALES





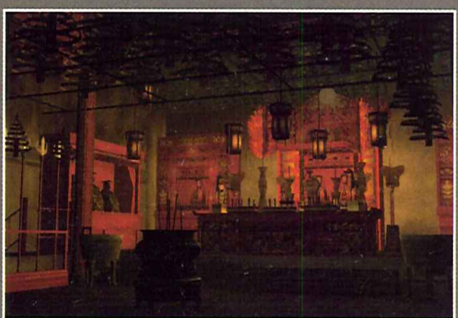




Los personajes estarán formados por miles de polígonos, y se están utilizando técnicas de "Motion Capture" con luchadores reales para la animación, de forma que tanto su aspecto como sus movimientos ofrecerán un aspecto asombroso.

Sega trabaja en un juego que promete romper todos los moldes, tanto técnicos como jugables.





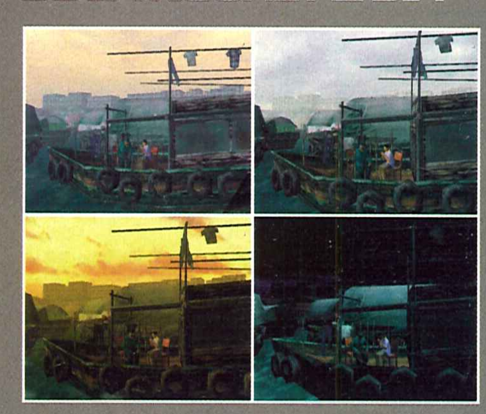




DESDE CHINA CON AMOR

El argumento del juego se desarrollará íntegramente en China. La calidad de todos los parajes y decorados será sorprendente, apoyada en el potencial de la máquina, y los programadores están poniendo un especial interés en recrear fielmente la estética y el estilo de aquel país. Como veis, los resultados serán espectaculares.

DE LA NOCHE AL DÍA



El realismo del juego será tal que el tiempo trascurrirá de forma real, de manera que veremos cómo anochece o amanece, con unos efectos de luz sensacionales.



SONIC ADVENTURE

Japón celebra el retorno del mito

FORMATO: DREAMCAST.
COMPAÑIA: SEGA.

En el reportaje sobre el lanzamiento de Dreamcast que publicamos el mes pasado sólo pudimos ofreceros imágenes tomadas de una demo de «Sonic Adventure». Ahora ya ha dado tiempo a que una versión producida del juego haga el largo viaje desde Japón a nuestra redacción, así que por fin os podemos contar de primera mano qué tal se lo ha montado el puercoespín azul en su regreso.

Como era de esperar, los 128 bits de la nueva consola de Sega han servido para que Sonic entre por fin de lleno en el mundo de las 3D. Velocidad y anillos siguen siendo las dos palabras que definen el desarrollo del juego, pero ahora toda la acción transcurre entre bellísimos mundos tridimensionales por los que os podéis desplazar con total libertad. Las carreras de nuestro protagonista son más rápidas que nunca, os lo aseguramos, pero eso no es obstáculo para que los escenarios aparezcan en pantalla con una resolución y una solidez asombrosas. Bastan apenas unos minutos de partida para comprobar que esta máquina es capaz de manejar los gráficos a una velocidad que seguramente no se ha conocido en ningún juego hasta ahora. Además, prácticamente cada secuencia contiene una demostración de poderío técnico: unas veces es un precioso juego de luces, otra un audaz cambio de perspectiva, después vienen efectos de transparencia o rotaciones del escenario...

En fin, que Sega puede haber matado dos pájaros de un tiro con «Sonic Adventure». Por una parte, supone el espectacular renacimiento de su simpática mascota, y por otra, una magnífica oportunidad para dejar clara la superioridad tecnológica de su máquina. Los afortunados japoneses ya "flipan" con él. Aquí tendréis que esperar todavía a que llegue la máquina en Septiembre, pero no os preocupéis, porque nosotros prometemos manteneros informados.

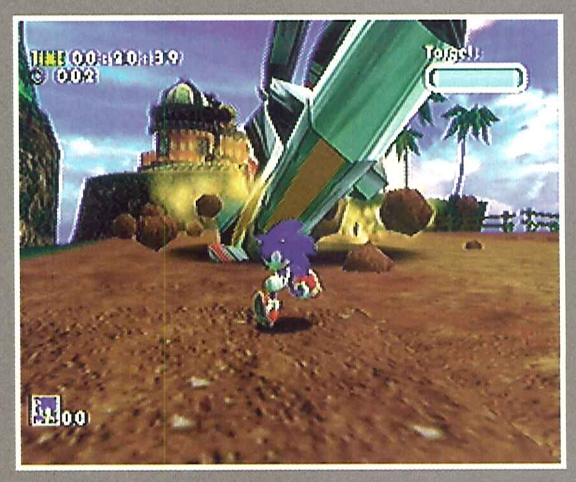




El primer stage tiene momentos tan espectaculares como éste, cuando Sonic avanza por un muelle mientras una gran ballena sale del agua detrás suyo.



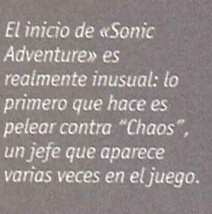
Los movimientos de Sonic siguen siendo básicamente los mismos, pero la potencia de la nueva consola de Sega permite que corra más rápido que nunca.







El inicio de «Sonic Adventure» es realmente inusual: lo primero que hace es pelear contra "Chaos", un jefe que aparece varias veces en el juego.





Los amigos del héroe




A lo largo de la partida, Sonic se va encontrando a todos estos personajes que veis aquí, y lo mejor de todo es que también podrán ser controlados. A Tails o a Knuckles ya los conocíamos de antes, pero otros, como el robot E-102, son totalmente nuevos. Lo mejor de todo es que el juego no se acaba hasta que os lo pasáis con todos ellos.



Rampas vertiginosas y loopings imposibles siguen siendo protagonistas de la acción. Ahora, sin embargo, todo está envuelto en un entorno gráfico de lujo.



Furor nipón



Como de costumbre, los aficionados nipones hicieron larguísimas colas delante de las tiendas el día en que «Sonic Adventure» se puso a la venta. En estas fotos podéis comprobar que allí siguen sintiendo verdadera pasión por la mascota de Sega, y además esta vez vieron premiada su fidelidad con la presencia "en persona" de los mismísimos protagonistas del juego.





Tócala otra vez, Sonic

Las excelencias gráficas de «Sonic Adventure» están acompañadas de una banda sonora de lujo. En Japón ya están a la venta un par de CDs, uno con la música de toda la serie, y otro sólo con las canciones del juego.

Subjuegos con el VMS

Estas imágenes del anuncio japonés de «Sonic Adventures» nos sirven para hablaros de su compatibilidad con el VMS. A lo largo de la aventura se pueden recoger unos huevos de los que nacen unos curiosos animales llamados "Chaos Creatures". Una vez traspasadas a la pequeña unidad portátil, el jugador puede hacerlas crecer para, de vuelta al juego, disputar carreras con ellas. Ahí es nada.





STREET FIGHTER ZERO 3

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: CAPCOM.

Uno más en la familia

La enésima parte de la interminable saga de la compañía Capcom ya ha llegado a manos de los nipones, bajo el nombre de «Street Fighter Zero 3» (aunque en tierras "cristianas" seguirá llamándose Alpha, como hasta ahora). Para los que no lo sepan, esto quiere decir que vuelven a aparecer algunos antiguos luchadores, protagonistas de los inicios de «SFII», como Blanka, Vega, Honda o Balrog. También habrá nuevas incorporaciones, como Cody, aquel luchador del mítico beat'em up «Final Fight», que sigue los pasos de Guy, también de aquel juego, introduciéndose en la lista de los "luchadores callejeros". Todos ellos, sumados a los ya habituales, compondrán la asombrosa cifra de 31 luchadores, cada uno con montones de movimientos y golpes. Respecto a estos últimos, se han añadido algunos nuevos, y se han remozado las animaciones para dar un aire diferente a los combates, aunque en esencia serán las mismas que ya hicieran las delicias de los amantes de esta saga.

Otra novedad será la inclusión de un modo de juego especial, al más puro estilo de los juegos de rol, en el que, según vayamos ganando combates, iremos aumentando nuestra fuerza, consiguiendo modos de juego ocultos, o incluso algunos movimientos nuevos. Por lo demás, el juego mantiene esa alucinante jugabilidad que le convirtió en un auténtico mito, aunque con una calidad gráfica, si cabe, aún más alta. Todos estos detalles configuran un juego que está llamado a ser el mejor arcade de lucha en 2D para PlayStation. Los japoneses así lo piensan.





DE VUELTA A CASA









Algunos de los luchadores "desaparecidos en combate" en las últimas versiones de «Street Fighter», como Vega, Honda, Blanka y Bison, están de nuevo presentes en «Street Fighter Zero 3». Seguro que sus fans lo agradecerán.



Con tanto luchador disponible, 31 más los personajes secretos, la verdad es que a veces resulta un problema elegir uno sólo para nuestros combates.



Algunas de las nuevas animaciones son realmente graciosas, como ésta en la que Balrog recibe una patada en todo el estómago.



Los juegos de lucha de Capcom siempre se han caracterizado por una realización técnica muy por encima de la media. «SFII Zero 3» no será la excepción.

BEATMANIA 2ND MIX

Con el ritmo en el cuerpo

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑIA: KONAMI.





La fiebre japonesa por los juegos de música, que comenzó con «Parappa the Rapper» y continuó con "Bust a Groove", está alcanzando ahora cotas "patológicas" con «Beatmania». Y es que es una auténtica locura la que ha provocado el título de Konami por aquellos lares, con este título de concepción simple pero tremendamente complicada ejecución.

La teoría es fácil: sólo hay que presionar el botón adecuado (que sabremos al ver por qué barra baja cada cuadradito) en el momento preciso, de forma que la armónica combinación de pulsaciones compondrá los arreglos de las canciones. Puede parecer sencillo, pero si no queremos hacer el ridículo (al principio lo haremos), hay que tener sentido del ritmo, muchos reflejos, y un montón de horas de práctica.Luego todo pasa a ser pura diversión.

Hay 3 modos de juego (Práctica, Normal y Experto), con más de 25 canciones de todo tipo (hip-hop, reagge, house, techno, etc.), aunque la mayoría están escondidas al principio. Además, el juego incluye un disco con muchos más temas, entre ellos una versión del tema principal de «Metal Gear».

Es, en definitiva, un juego que, por muy raro que resulte al jugarlo por primera vez, termina por enganchar a quien lo prueba.

EL FENÓMENO BEATMANÍA

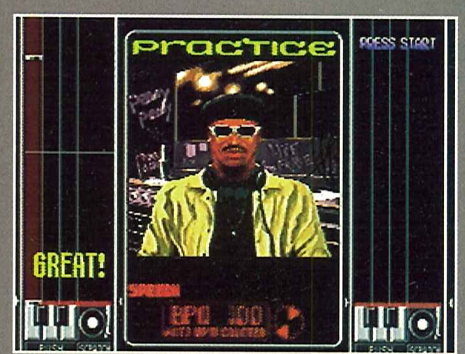
Algo que siempre ayuda al éxito de un título es una buena campaña de marketing. Pues bien, «Beatmania» tiene una, y muy buena. Gorras, camisetas, llaveros, reproductores de CD portátiles, incluso una pequeña pero completa hand-held (arriba a la derecha) para llevarnos el juego a cualquier parte, a la que no le falta ni siquiera el disco para hacer los "scratchs" (elemento presente también en las maquinas arcade) o una alfombrilla para el ratón con forma de disco de vinilo (abajo en el centro). Aquí en España la fiebre ha empezado con la recreativa. Veremos que pasa cuando llegue el juego a PlayStation.



AYUDA PROFESIONAL



Al entrar en cada modo de juego, nos encontraremos con algunos Dj's, que nos prestarán su inestimable ayuda. Ellos se encargarán de enseñarnos algunas técnicas útiles para poder "tocar" cada tipo de música. Y la verdad es que se agradece, porque este juego puede llegar a hacerse realmente complicado en algunos momentos.



• TEKKEN 3 •

Guía completa de 39 páginas con TODOS los luchadores y TODOS sus golpes.

• HEART OF DARKNESS •

17 páginas con TODOS los pasos que tienes que dar para llegar al final de esta complicada aventura.

• MEDIEVIL •

Te contamos en 12 páginas TODOS los secretos del "beat´em up" más divertido de los últimos tiempos.

• CRASH BANDICOOT 3 •

15 intensas páginas para recorrer sin problemas TODOS los niveles de este genial juego de plataformas.

• TENCHU •

Descubre en 16 páginas TODOS los sigilosos movimientos que tienes que realizar para no ser descubierto.

• ABE´S EXODDUS •

Una completísima guía de 30 páginas para liberar a Abe y a TODOS sus amigos.

• SPYRO THE DRAGON •

TODOS los secretos de este divertido título explicados en 24 páginas.

¿Todavía no las tienes...?

Nº 1



BROKEN SWORD / BROKEN SWORD II
12 páginas con TODAS las claves para resolver esta misteriosa aventura gráfica

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
TODOS los golpes, TODOS los luchadores, TODOS los trucos

RESIDENT EVIL
Descubre en 6 páginas TODOS los pasos para resolver esta terrorífica aventura

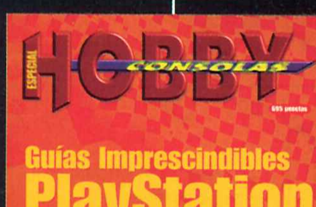
DRAGON BALL FINAL BOUT
TODOS los golpes para conseguir siempre la victoria

ABE´S ODDYSEE
36 completísimas páginas que te ayudarán a recorrer TODA la aventura hasta el final

FINAL FANTASY VII
Descubre en 24 páginas TODAS las claves del juego de Rol más aclamado de la historia

TOMB RAIDER I Y TOMB RAIDER II
Te contamos en 36 páginas TODAS las claves para ayudar a Lara a cumplir su misión

Nº 2





RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 1)

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
Al precio de 695 PTAS. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....

Calle ....

Localidad .... Provincia ....

Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....

☐ Contra Reembolso (sólo para España)

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos este cupón (o una fotocopia) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 7218. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

ES UNA PUBLICACIÓN DE



Cómo sacarle el MÁXIM

Seguro que muchos de vosotros acabáis de recibir como regalo de Reyes una flamante consola de Sony o de Nintendo. O tal vez ya las teníais y os ha llegado un poco de dinero fresco por parte de la abuela, de ese tío al que casi nunca veis o de la pedrea del gordo de Navidad, que nunca se sabe. Por esa razón queremos aconsejaros para que, si habéis decidido invertir esas "pelillas" en darle marcha a vuestra consola, lo hagáis de la manera más provechosa posible.

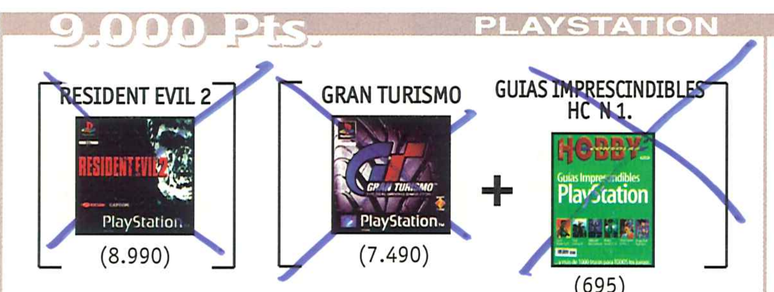
Si eres el afortunado poseedor de una PlayStation o una N64 y tienes...



O partido a tu DINERO

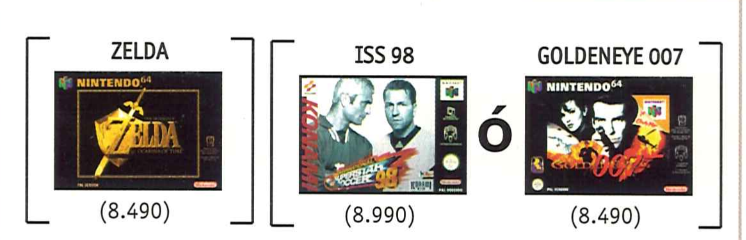
9.000 Pts.

PLAYSTATION



El primer juego hay que tenerlo a toda costa. Si eres un poco miedoso, mejor decántate por los coches.

NINTENDO 64



Sólo si tienes alguna manía especial a Link o a las aventuras en general, deberás decantarte por la segunda opción..

10.000 Pts.

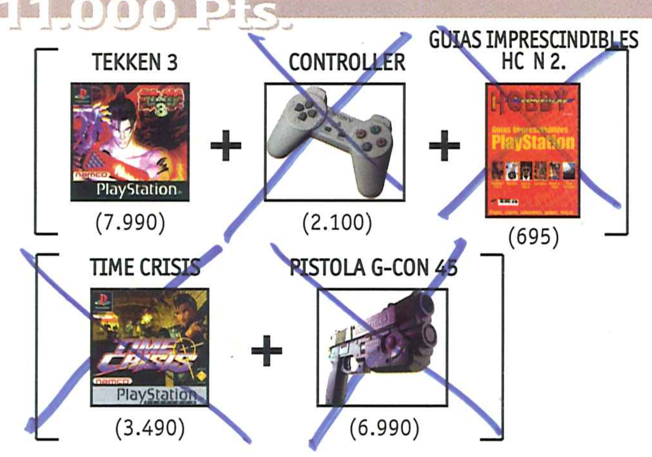


Dos clásicos de esta consola frente a dos juegos "rompecocos" y la guía para resolverlos.



La primera opción ofrece más variedad, la segunda más calidad.

11.000 Pts.



Si te gusta la lucha, con la primera opción vas a ser el rey. La segunda es para gente con puntería.



«Zelda» sigue siendo imprescindible. Si no te va esta opción, puedes tener lo mejorcito en juegos deportivos.

12.000 Pts.



El terror llama a tu puerta, y viene con tarjeta de memoria. O si lo prefieres, puedes añadirle un buen clásico al rol de Square.



Sacarle el máximo partido a «Zelda» o potenciar a tope tu consola. ¿Qué eliges?

13.000 Pts.

PLAYSTATION



Te proponemos dos experiencias fuertes. «Tekken 3» con otro Dual para vivirlo a dos jugadores, o un atracón de «Resident Evil».

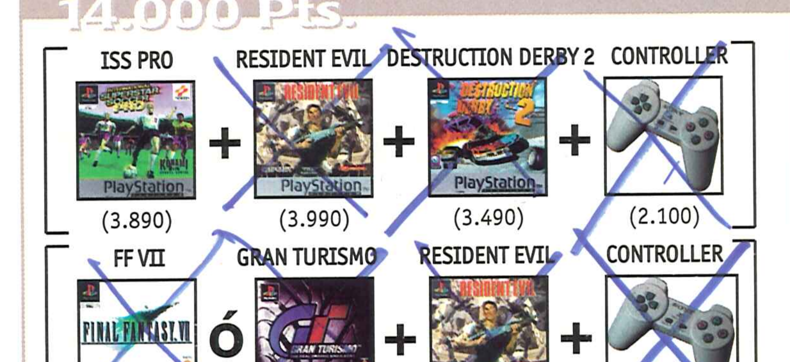
NINTENDO 64





En «Turok 2» no eres nadie si no puedes salvar. También puedes completar un buen "pack" futbolero.

14.000 Pts.



Dos cócteles de juegos, variaditos y con títulos de primera categoría.

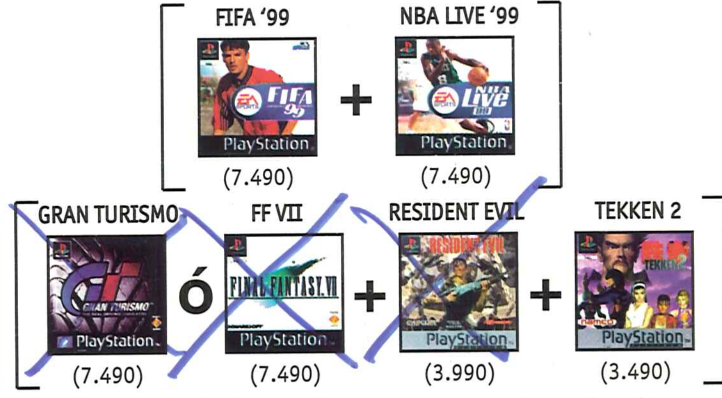
ZELDA + C. DEL MUNDO FRANCIA 98
(8.490) (4.990)

GOLDENEYE ó ISS´98 + CONTROLLER
(8.490) (8.990) (4.990)

Jugabilidad a tope en las dos opciones. Con «Zelda» está garantizada en la primera. La segunda te abre las puertas de las partidas a dos.



15.000 Pts.



Está claro que la primera opción que proponemos es sólo para deportistas. Si no estás en forma, mejor la segunda.



TUROK 2 ó ROGUE SQUADRON + MEMORY EXPANSION PAK
(9.990) (9.490) (4.990)

La primera opción, para que no haya modo multijugador que se resista. Con la segunda, disfrutarás de gráficos en alta resolución.

16.000 Pts.



Tu eliges, o dos de los cuatro mejores juegos de PlayStation o un excelente pocker de clásicos de altísima calidad.



Dos ofertas de lo más completo que te permiten hacerte con nuevos juegos y surtirte de periféricos.

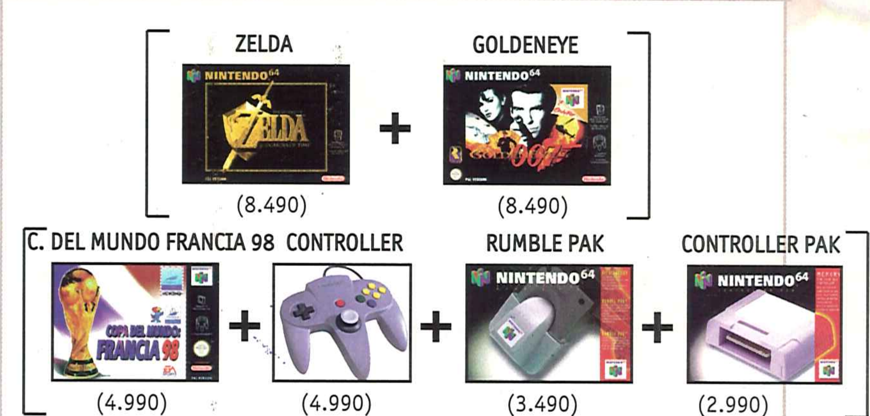
17.000 Pts.

PLAYSTATION



Grandes juegos para dos jugadores (ahorrándote el dinero del Marca de un domingo) o un explosivo cóctel de emociones fuertes para solitarios .

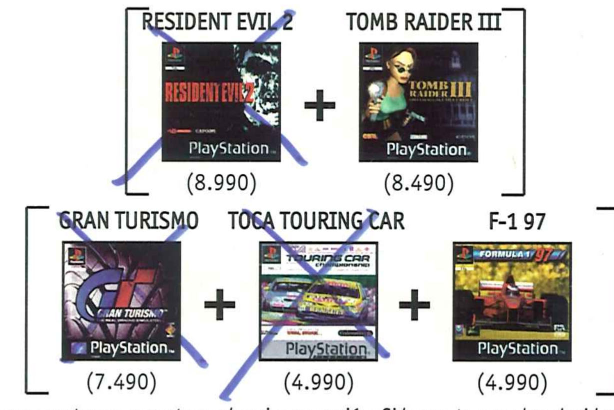
NINTENDO 64



Dos obras maestras de la gran N para la primera opción. Fútbol práctico para la segunda.

18.000 Pts.





Si eres aventurero apuesta por la primera opción. Si lo que te va es la velocidad, con la segunda serás el rey del volante.



La primera propuesta ofrece más variedad de géneros. Frente a ella, la calidad gráfica de «Turok 2».

19.000 Pts.



Lo mejor de los coches, el fútbol y el terror frente a dos juegos imprescindibles con su imprescindible Memory card.



Con la primera opción tendrás lo mejor del año para N64. La otra, sólo en caso de que ya tengas «Turok 2».

20.000 Pts.



La fórmula ideal para sacarle el máximo partido al mejor juego de coches o un trío de irresistible eficacia.



Dos estilos diferentes: por un lado rol y acción de la buena. Por el otro, dos grandes simuladores deportivos.

Así serán «Zelda» y «Quest for Camelot», los juegos

ROL a todo COLOR

Game Boy Color tiene dos auténticas joyas portátiles preparadas para los amantes de los RPG. La primera es «The Legend of Zelda», una obra maestra que vuelve coloreada años después de su lanzamiento. La segunda, «Quest for Camelot», un juego basado en la siempre atractiva leyenda del rey Arturo. ¡Atento a estas auténticas maravillas para Game Boy!

The Legend of Zelda: Link´s Awakening DX

Está claro que Link es el héroe de moda. Tras su demostración de poderío en el fabuloso «Ocarina of Time» para N64, muy pronto, en Febrero, va a regresar a la consola que le vio triunfar allá por el año 93, Game Boy. Aunque lo cierto es que el panorama ha cambiado bastante desde aquel año: ahora lo que prima en la portátil es el color, y el héroe de Hyrule no va a dejar pasar la ocasión de relanzar su «Link´s Awakening» tras darle a los gráficos una manita de pintura para lucir en pantalla un total de 56 colores.

Los que no probasteis el juego en su día, sabed que esta larguísima aventura se desarrolla en la isla de Koholint, donde Link debe enfrentarse a mazmorras laberínticas, temibles jefes finales y un montón de puzzles de esos que sólo un título como «Zelda» sabe proponer. Pero si ya conocéis «Link´s Awakening», no os vayáis a pensar que este sonado retorno no tiene nada que ver con vosotros, pues Nintendo se ha preocupado de incluir algunas novedades en el desarrollo del juego. La principal será una nueva mazmorra, que va a estar oculta y bien oculta en algún lugar del mapeado. Pero además también habrá una curiosa opción para crear un álbum de fotos del juego, que luego podréis imprimir con vuestra Game Boy Printer.

Por todas estas razones, el relanzamiento de «Link´s Awakening» se presenta como un acontecimiento recomendado para todos los públicos, la oportunidad perfecta para disfrutar a tope de las aventuras de Link en cualquier momento y en cualquier lugar.











El color le dará un nuevo realce a los gráficos. Los diferentes subjuegos, en los que incluso aparecerá Yoshi, mostrarán este atractivo aspecto.

que pondrán de moda el RPG en Game Boy Color.

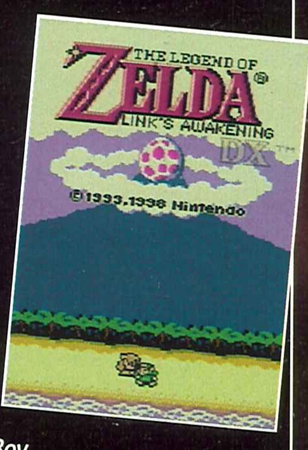






El origen

Corrían los últimos meses del 93 cuando Link se decidió a dar el salto a la portátil tras los éxitos cosechados en NES y Super Nintendo. El nuevo «Zelda» resultó ser otra obra maestra y, a pesar del paso del tiempo, sigue siendo considerado aún como uno de los mejores juegos para Game Boy.



Este título, que tiene ya casi 6 años, mantiene aún toda su genialidad, que se ve ahora reforzada por la utilización del color.

El protagonista: Link

El héroe de Hyrule no necesita presentaciones, porque es sin duda uno de los personajes más famosos de la historia del videojuego. En esta aventura, Link se despierta en la misteriosa isla de Koholint después de naufragar con su barco. Para conseguir escapar de ella, tiene que reunir los ocho instrumentos de las sirenas y despertar al poderoso Wind Fish que gobierna la isla.









Novedades

La versión coloreada de «Link´s Awakening» también incluirá algunas novedades. Tendrá, por ejemplo, una nueva mazmorra escondida en algún lugar del escenario, con puzzles en los que el color tendrá mucho que decir. Además, también habrá una opción para crear un álbum de fotos: según avancéis podréis recoger hasta doce instantáneas del paisaje de Hyrule y después imprimirlas en vuestra Game Boy Printer.







La tradición de una saga

Todos los «Zelda» mantienen una línea inconfundible que se repite en cada nueva entrega. Detalles como los de las gallinas son ya tradicionales, pero no los únicos. En «Link´s Awakening», por ejemplo, Link también puede ir de pesca como le hemos visto hacer recientemente en «Ocarina of Time».

Quest for Camelot

Sólo con lo que os acabamos de contar sobre el relanzamiento de «The Legend of Zelda», los aficionados a los juegos de rol debéis estar dando saltos de alegría. Pero el festín no se va a parar ahí. Nintendo va a lanzar más o menos por las mismas fechas (Febrero) «Quest for Camelot», otro RPG para Game Boy Color que viene con la firma de los programadores de Titus.

Esta vez se va a tratar de una aventura totalmente nueva y ambientada en un entorno medieval, pues, como su nombre indica, el argumento girará en torno a la leyenda de los Caballeros de la Mesa Redonda, la espada mágica Excalibur y el carismático rey Arturo.

El origen de este juego se encuentra en una película de animación de la Warner que cuenta la historia de Kayley, la hija de uno de estos caballeros, y precisamente ella será la protagonista de una aventura que va a seguir fielmente las pautas del género. Así que preparaos para explorar un vasto mundo en el que tendréis que dialogar con un montón de personajes (atención, porque una de las grandes noticias es que los textos estarán en castellano), resolver problemas "inteligentes" y luchar contra innumerables enemigos que saldrán a vuestro encuentro un minuto sí y otro también. Aunque al principio no tendréis un arma con la que hacerles frente, no tardaréis en conseguir una espada y otros utensilios como un gancho o una pala que aumentarán vuestras posibilidades de acción.

Los gráficos, como veis en las pantallas que os enseñamos, mantendrán la perspectiva aérea típica de esta clase de juegos, y además harán gala de una variada gama de colores aprovechando las posibilidades de la flamante portátil.

Con semejantes argumentos, y con las ganas que tenía el personal de "rolear" en su Game Boy, vamos a tener que seguir muy de cerca la pista de este «Quest for Camelot», pues el jueguecillo promete. Os mantendremos informados.







La protagonista: Kayley

El héroe de «Quest for Camelot» no va a ser "el", sino "ella". Se llama Kayley, y es una chica que quiere seguir los pasos de su padre y convertirse en caballero de la Mesa Redonda. Para ello tendrá que ayudar a Merlín a recuperar ocho trozos de un pergamino, y así evitar que el malvado Sir Ruber destrone al rey Arturo.



Los seguidores de las leyendas de Camelot, encontrarán un RPG dotado de un gran colorido y, lo que es más importante, traducido al castellano.



Rol en castellano

Como sabéis, los diálogos con otros personajes resultan fundamentales en un RPG. Pues tranquilos, porque en «Quest for Camelot» los encontraréis todos completamente traducidos al castellano.









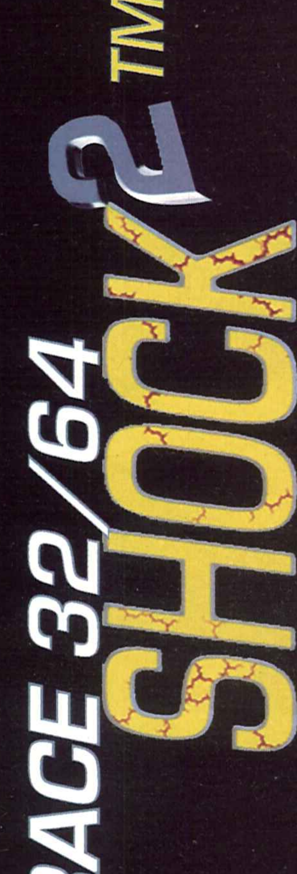






«Quest for Camelot» seguirá el argumento de la película en la que está basado. Durante el juego aparecerán escenas que servirán para enlazar la acción.





La tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
Eje ajustable en altura y ángulo.
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.

RACE 32/64 SHOCK 2
"MÁS ALLÁ DE LAS SENSACIONES"

www.guillemot.com

Compatible con PlayStation™ y Nintendo® 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Para obtener más información sobre los productos Guillemot envíanos por correo este cupón.
Nombre y Apellidos..
Edad..........CP..........Población..........
E-mail..........

Distribuido por:



Metal Gear Solid



El videojuego más esperado (II)

Se acerca la fecha señalada, el día en el que podremos disfrutar de esta obra maestra... totalmente doblada al castellano. Este mes continuamos con nuestro minucioso recorrido por «Metal Gear Solid», mostrando nuevos y sorprendentes aspectos del juego, presentando personajes que tendrán una gran influencia en la historia y revelando algunos detalles que convertirán a este título en el más revolucionario del año para PlayStation. Cada vez estamos más convencidos de que «Metal Gear Solid» será lo más parecido a una película que jamás haya pasado por una consola.

Una aventura de película

Los personajes secundarios

MERYL SILVERBURGH



Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 20 años.

Es la nieta del Coronel Campbell. Entró a formar parte del grupo Fox Hound el mismo día del golpe terrorista. Al revelarse contra las intenciones del jefe de los terroristas, fue hecha prisionera, y ahora es otro de lo rehenes. Criada en un ambiente militar, Meryl ha aspirado toda su vida a convertirse en un gran soldado, y para ello ha entrenado duramente, aunque no tiene ninguna experiencia en el combate. Será un personaje fundamental en la aventura, y su relación con Snake se convertirá en uno de los elementos más importantes del juego.

3er escenario

EL HANGAR DEL TANQUE

Snake pasará buena parte de su aventura en este edificio, dividido en tres plantas. Aquí se acabaron ya las pruebas y no se permitirá ni el más mínimo error. También será fundamental pasar desapercibido, pero en ocasiones Snake no tendrá más remedio que usar su fuerza o alguna de las armas que encontrará en este nivel para eliminar a los guardias.



Cuando Snake esté avanzando por el túnel, Master Miller -antiguo compañero de Snake-, aparecerá en escena para darle buenos consejos.



El hangar es un lugar peligroso, plagado de guardias y cámaras de vigilancia.

1er piso. Las celdas



Snake se encuentra con Donald Anderson, y se menciona por primera vez el proyecto Metal Gear.



Tras salir de la celda de Donald Anderson, Snake es sorprendido por... Meryl. Es su primer encuentro.



En esta zona se producirá por primera vez un enfrentamiento directo con varios terroristas.



Snake tendrá que andar listo en esta situación si no quiere caer abatido. Es el momento de demostrar su puntería.

2º piso. Armería





Este lugar es ideal para hacerse con un buen número de armas.



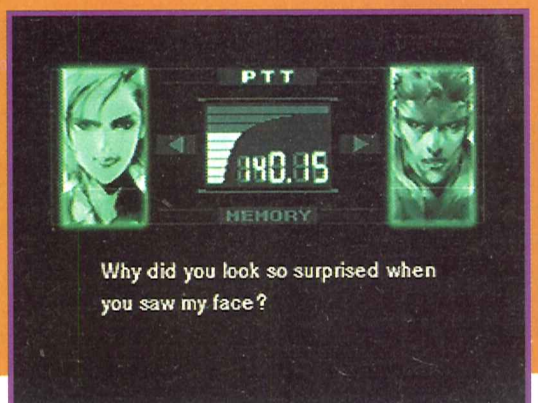


El primer gran enfrentamiento de Snake será un duelo a la antigua usanza con el peligroso Revolver Ocelot.





Dos personajes hacen su aparición en escena: el presidente de Arms Tech Kennenth Baker, y el misterioso Ninja, con el que luego se verá las caras Snake.



Snake habla por primera vez con Meryl a través del Codec. Ya saben ambos que están en el mismo bando. No olvidéis que en España tendremos la versión doblada.

DONALD ANDERSON

Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 50 años.

Es el jefe de DARPA (Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación en Defensa). Analista de la CIA durante más de 10 años, experto en política internacional y estrategia militar. Es uno de los artífices del proyecto Metal Gear, ya que es un gran defensor del uso de armas nucleares como elemento disuasorio. Es una de las pocas personas que conoce el PAL -una clave con la que desactivar las cabezas nucleares-, y por esa razón se encontraba de visita en la base de Alaska cuando se efectuó el ataque terrorista. Ahora es otro de los rehenes.

Pequeños detalles que hacen grande a un juego

Esto es sólo una pequeña muestra de algunos de los impagable detalles que incluirá este juego, y que le convertirán en una aventura revolucionaria e incomparable.

SOBRE TODO, EN SIGILO. *Snake podrá eliminar a los guardias sorprendiéndoles por la espalda. Si el guardia está dormido, mucho mejor.*



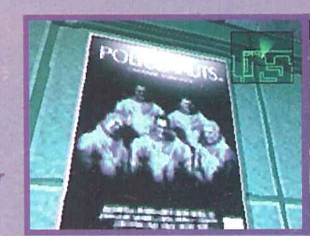
UNA CAMARA FOTOGRAFICA. *En algún lugar del primer escenario se encuentra una cámara fotográfica con zoom incluido. No es que sea de mucha utilidad para Snake, pero con ella podréis tomar instantáneas en cualquier momento, y después incluso editar esas fotografías. Genial.*

INFRARROJOS. *Durante la aventura Snake encontrará un visor de infrarrojos que le permitirá superar situaciones en las que reine la oscuridad. El efecto visual que se produce es sensacional.*

EL EQUIPO DE SNAKE. *El protagonista empieza su aventura con apenas un par de objetos, pero a lo largo del juego irá recogiendo todo tipo de utensilios y armas, que podrá llevar consigo sin ningún tipo de límite. Para ello, el jugador contará con dos menús que aparecerán en pantalla pulsando los botones R2 y L2. El primero mostrará las armas, y el segundo el resto de utensilios (tarjetas, (infrarrojos, binoculares, etc...)*



LA MANO DE KONAMI. *Encontraremos también alusiones a algunos de los más famosos juegos de Konami. En un momento dado podremos ver imágenes de «Policenauts», (debido a la afición hacia los animes de uno de los personajes del juego), así como un poster de este mismo título.*





NATASHA ROMANENKO



Nacionalidad: Ucrania
Edad: 31 años.

Analista militar y experta en armamento de alta tecnología y nuclear.
Le proporcionará a Snake toda la información necesaria acerca del armamento que se encuentra en la base de Alaska.

MASTER MILLER



Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 50 años.

Un instructor de suprevivencia. Aparece misteriosamente durante la aventura sin que siquiera el coronel Campbell tuviera conocimiento de ello. Su experiencia puede serle muy útil a Snake.

Armas de verdad

En busca de ofrecer el mayor realismo posible, el productor Hideo Kojima viajó a EEUU para visitar algunos centros de adiestramiento de las Fuerzas Especiales. Todas las armas y utensilios (binoculares, visores de infrarrojos...) que aparecen en el juego son utilizadas en la realidad por el ejército y la policía de muchos paises. Además, Kojima no se limitó sólo a copiar el diseño, sino que incluso sampleó el sonido de los disparos y el ruido de los cargadores. Una pasada.



SOCOM PISTOL. *Es la pistola utilizada por las fuerzas especiales de muchos paises. Se trata de una pistola de 45 milímetros semiautomática con mira laser y silenciador. Es el primer hallazgo de Snake en el juego y su fiel compañera durante toda la aventura.*



PSG1 SNIPER RIFLE. *Es el rifle de francotirador más famoso del mundo. De fabricación alemana, deberá ser utilizado por Snake en sus enfrentamientos con Sniper Wolf, quien, por cierto, también lleva uno. En el juego, Snake podrá utilizar tranquilizantes para evitar que le tiemble el pulso mientras maneja este rifle.*



DESERT EAGLE. *Otra pistola clásica del ejército, que en este caso es la utilizada por Meryl, quien afirma que se siente más cómoda con ella que con su sujetador...*

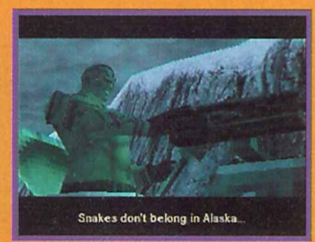


FAMAS G2 RIFLE DE ASALTO. *Este rifle francés es también uno de los oficiales del ejército de los EEUU. Totalmente automático y capaz de disparar 12 balas por segundo. Snake lo encontrará ya avanzada la misión y le será de mucha utilidad en las fases posteriores, cuando tenga que enfrentarse a varios soldados a la vez.*

4º escenario

EN LA NIEVE





Se trata tan sólo de un lugar de transición para llegar a otro edificio de la base, pero aquí tendrá Snake que eludir su segundo gran obstáculo: deberá enfrentarse nada menos que a un carro de combate que es manejado por Vulcan Raven.

Los malos de turno

PSYCHO MANTIS

Nacionalidad: Rusia.
Edad: 30 años.

Sin duda, el miembro más sorprendente y misterioso de Fox Hound. Poseedor de unos poderes psíquicos sobrenaturales, es capaz de leer en la mente de las personas, e incluso controlar su voluntad si no se trata de individuos con una enorme fortaleza mental. Aunque forma parte del comando terrorista, sus motivaciones son muy diferentes a las de sus compañeros: él disfruta navegando en las mentes ajenas... y también acabando con ellas.



REVOLVER OCELOT

Nacionalidad: Rusia.
Edad: 50 años.

Uno de los miembros más famosos de Fox Hound. Después de pertenecer a la policía rusa y trabajar algún tiempo para la KGB, fue reclutado por Big Boss para su grupo especial. Su habilidad con el revolver es asombrosa, y también es un experto en efectuar toda clase de interrogatorios.

SNIPER WOLF

Nacionalidad: Iraquí (Kurda).
Edad: 25 años.

Uno de los miembros más letales de Fox Hound. Conocida como la mejor francotiradora del mundo, es capaz de permanecer días enteros sin comer ni beber hasta acabar con su objetivo de un disparo certero. Su eficacia es sólo comparable a su crueldad.



VULCAN RAVEN

Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 36 años.

Entró a formar parte de Fox Hound tras trabar amistad con Revolver Ocelot. Su enorme corpulencia -mide 2,10- le convierte en un monstruo de fuerza brutal, que maneja una ametralladora gatling -las que llevan los cazas-, como si fuera un pequeño rifle. Su ascendencia india le hace regirse por unos códigos muy distintos a los del resto de terroristas.



Diccionario METAL GEAR

Al igual que el mes pasado, os ofrecemos el significado y algunos detalles de los términos más importantes que se manejarán en el juego, y que serán fundamentales para seguir el desarrollo de la historia.

Metal Gear: Tanque de batalla nuclear. Su principal virtud es su capacidad para lanzar diferentes tipos de armas nucleares a cualquier lugar de la Tierra desde cualquier localización. Teniendo la posibilidad de moverse automáticamente, y ya dotado con la posibilidad de lanzar misiles nucleares de manera standard, fue equipado con un arma que permitía el uso de misiles nucleares sin ningún apoyo externo.
Al poder operar desde cualquier área y atacar cualquier punto y al no aparecer en los mapas de Defensa de las diferentes potencias mundiales, se convierte en un elemento que rompe el equilibrio nuclear y amenaza la estabilidad mundial. Actualmente se encuentra en la base nuclear de Alaska.

D.A.R.P.A.: Defense Advanced Research Projects Agency (Agencia de Investigación para Proyectos Avanzados de Defensa). Se trata de una agencia gubernamental creada específicamente para la investigación de nuevas tecnologías aplicadas a usos militares. Su actual director es Donald Anderson. ➤

Arms Tech Inc.:

Compañía dedicada a la manufacturación de armas militares con base principal en Seattle, Washington. Logró un espectacular crecimiento durante los años de la guerra fría, en los que se produjo un boom en la industria armamentística, y llegó a ser la segunda mayor empresa de armamento en el mundo.
Sin embargo, tras esa época sufrió enormes pérdidas financieras que estuvieron a punto de llevarla a la quiebra.
Recientemente también han pasado por enormes dificultades económicas al perder la concesión del gobierno estadounidense para la creación de la próxima línea de cazas de combate.
Actualmente su futuro se encuentra supeditado al éxito de su más ambicioso proyecto: el Metal Gear.

Nanomachines:

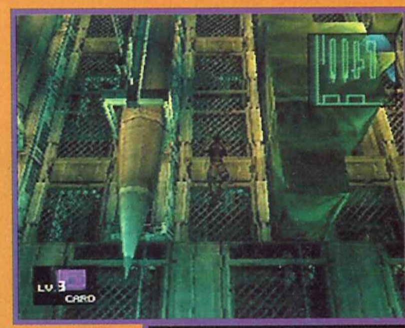
Pequeños artefactos creados mediante la tecnología MEMS (Sistemas Micro Electro-Mecánicos). Son utilizados como transmisores ultrapequeños de implantación médica. Antes de comenzar la misión, la doctora Hunter le inyecta a Snake algunos nanomachines con funciones de transmisor, radar y sistemas inmunológicos.

P.A.L.: Permissive Action Link. (Conexión de Acción Permisiva).
Este es un sistema de seguridad instalado en todos los misiles y cabezas nucleares.
Es imposible lanzar o inutilizar un misil nuclear sin utilizar el PAL.

5º escenario

ALMACÉN NUCLEAR

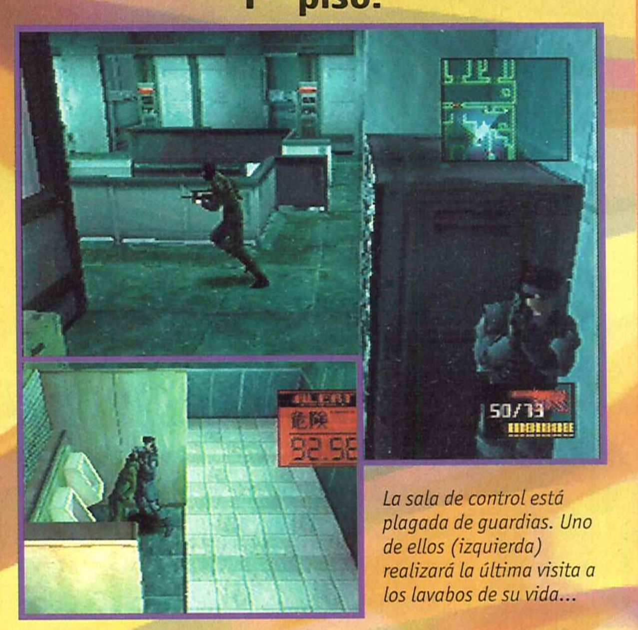
Snake ya estará aquí metido de lleno en su misión. Este nuevo edificio también estará dividido en tres plantas, que se podrán recorrer utilizando un ascensor.





La primera planta está ocupada por unas cuantas cabezas nucleares. Un disparo fallido puede provocar una catástrofe.

1er piso.



La sala de control está plagada de guardias. Uno de ellos (izquierda) realizará la última visita a los lavabos de su vida...

6º escenario

PASAJE SUBTERRÁNEO

Después del agónico enfrentamiento con Psycho Mantis, la pareja protagonista continúa su andadura por los oscuros recovecos de la base nuclear. Ahora es Meryl quien conduce a Snake hacia el próximo destino.



Tras pasar una siniestra cueva de llena de lobos, un francotirador espera a los protagonistas oculto entre los pasillos.



Llegó la hora de que Snake, una vez se haya hecho con el rifle de precisión, demuestre su habilidad como francotirador enfrentándose a Sniper Wolf. Para mantener el pulso firme, Snake podrá tomar Diapazen, un tranquilizante de efectos inmediatos.

HAL EMMERICH (OTACON)

Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 30 años.



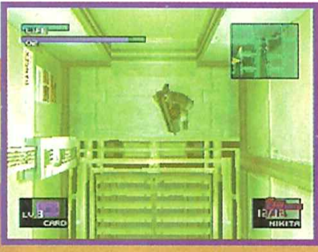
Es el ingeniero jefe de Arms Tech para el proyecto Metal Gear.
A pesar de ser un pacifista amante de la naturaleza, su afición por la tecnología y la robótica le ha convertido en un genio del diseño de armamento.
Es un gran aficionado a la animación japonesa y de ahí que se haga llamar "Otacon" (Otaku Convention). Su participación en la aventura será crucial.



2º piso.

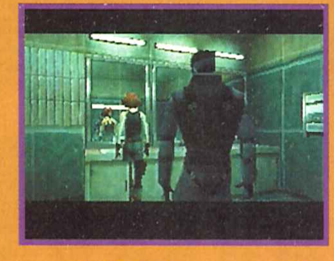


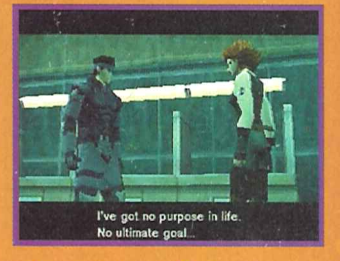
Una habitación con gas letal. Es el momento de utilizar una máscara anti-gas que Snake encontrará por los alrededores.



Una nueva arma para Snake: los misiles teledirigidos Nikita.







Por fin Snake conoce a Meryl y mantiene con ella una interesante conversación. Si Snake llega un poco antes de lo normal al punto de encuentro, puede encontrarse a Meryl cambiándose de ropa y provocar así una situación un tanto... embarazosa.





En enfrentamiento con Psycho Mantis es uno de los momentos más sorprendentes, espectaculares y revolucionarios que se hayan visto jamás en un videojuego. Este personaje puede navegar en nuestra memoria e incluso mover objetos que estén grabados en nuestros recuerdos, como nuestra propia habitación. Sin duda, es una de las situaciones estelares del juego



El ninja volverá a poner en problemas a Snake. El enfrentamiento entre ambos será de los más espectaculares y disputados de todo el juego.

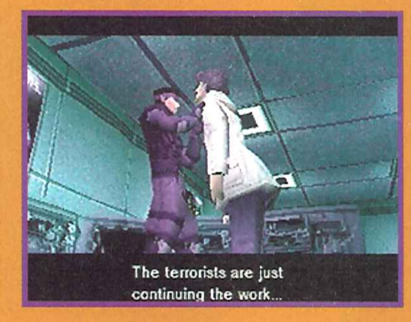
NINJA

Nacionalidad: Desconocida.
Edad: Desconocida.

Un misterioso personaje que aparecerá durante el juego amenazando a terroristas y rehenes indistintamente. A veces es imposible verle gracias al uso de su avanzado sistema de camuflaje.



El ninja utiliza un avanzado camuflaje que le hace casi invisible. El efecto visual, muy parecido al de Depredador, es alucinante.



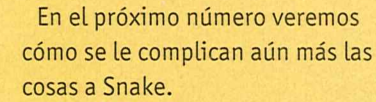
Snake ha decidido ponerle las cosas claras a Otacon. Cuando se enfada, mejor no estar muy cerca de él...

KENNETH BAKER



Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 60 años.

Es el presidente de Arms Tech, una de las compañías de armamento más importantes, y el principal responsable del Rex Project. Su compañía se embarcó en la creación del Metal Gear para lograr el liderazgo dentro de esta industria. Se encontraba de visita oficial en la base, y ahora es otro rehen de los terroristas.



En el siguiente número...

En el próximo número veremos cómo se le complican aún más las cosas a Snake.

En un momento dado del juego, será capturado por los terroristas, y ahí es donde deberá demostrar si de verdad es el supersoldado que dice ser...









CON ÉL LLEGÓ EL ESCÁNDALO.

Podéis iros preparando: «Carmageddon» se acerca. Sí, el juego que trajo la polémica al mundo de los videojuegos en PC por su carácter violento, se ha propuesto arrasar en N64 y en PlayStation a partir del próximo mes de Abril. ¿Se atreve alguien a detener a estos terroríficos pilotos...?



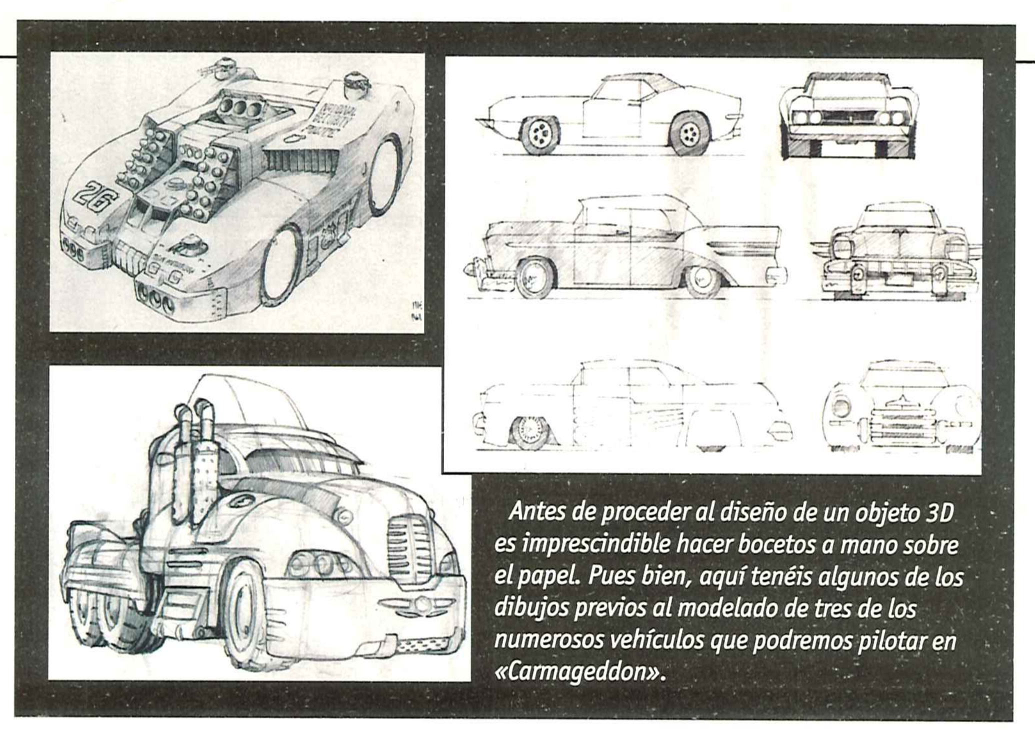
PlayStation



PlayStation


PlayStation

«Carmageddon» es, en esencia, un juego de coches y deberemos pilotar nuestros vehículos por circuitos muy variados: ciudades, aeropuertos... incluso pistas tan espectaculares como ésta.



Antes de proceder al diseño de un objeto 3D es imprescindible hacer bocetos a mano sobre el papel. Pues bien, aquí tenéis algunos de los dibujos previos al modelado de tres de los numerosos vehículos que podremos pilotar en «Carmageddon».


Nintendo 64

Seguro que todos habéis oído hablar de él, pues no en vano ha sido el título más criticado de la historia de los videojuegos por su carácter descaradamente violento. Y si ya se trataba de un juego polémico en PC, a nadie se le escapa que miles de ojos se van a fijar en estas versiones para consola...

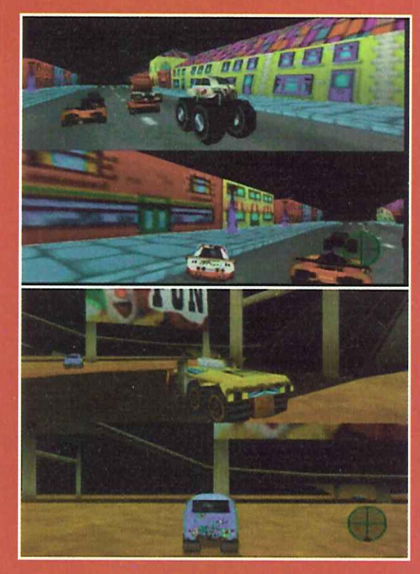
Conscientes de esta situación, SCI va a editar, tanto para N64 como para PlayStation, una versión bastante "light" de su juego. Esto no quiere decir, ni mucho menos, que «Carmageddon» no vaya a ofrecer acción a raudales, pero sí se están efectuando cambios notables para evitar la violencia más explícita.

Como sabéis, el juego consiste básicamente en un simulador de carreras, si bien en las dos versiones que aparecieron para PC se puntuaba por atropellar a los transeúntes que se cruzaran en nuestro camino. Ahora, manteniendo este concepto, se cambiarán a los peatones humanos por zombies, y la sangre pasará a tener color verde, de forma que el juego ofrecerá un carácter muchísimo menos realista y, por tanto, menos brutal.

Por lo demás, «Carmageddon» mantendrá todas las "cualidades" que han hecho de él un mito en los videojuegos, con lo que tendréis asegurada la descarga de adrenalina a base de pisar a fondo el acelerador, atropellar zombies y arrasar con todo lo que se os ponga por delante.

El juego no tiene aún fecha de salida -aunque seguramente saldrá a lo largo del mes de Abril-, pero la polémica está ya servida.

Dos mejor que uno


Nintendo 64

«Carmageddon» ofrecerá también un disputado modo "Uno contra uno" a pantalla partida, en el que podremos competir bien contra un amigo o bien contra la propia consola.


Nintendo 64

Los vehículos reflejarán la alocada personalidad de cada uno de los 10 pilotos protagonistas.


Nintendo 64

El cuerpo del delito


Carmageddon


Carmageddon 2

Por si nunca las habíais visto, aquí tenéis algunas pantallas procedentes de las 2 versiones para PC de «Carmageddon».

Como veis, el juego no se anda por las ramas a la hora de mostrar escenas crudas y cantidades industriales de "salsa de tomate". No es de extrañar, por tanto, la polémica que ha generado este título, ya que ciertamente se trata de un juego muy violento, apto solamente para adultos... y para adultos que sepan exactamente con lo que se van a encontrar.

En las versiones para consola no vamos a encontrarnos con este tipo de situaciones.



La versión de PlayStation incluirá niveles totalmente nuevos y diferentes de los de PC.



Los escenarios serán interactivos y en ellos se ocultarán numerosos y sorprendentes secretos.



Los programadores están aprovechando todas la capacidad gráfica de PlayStation: transparencias, luces...



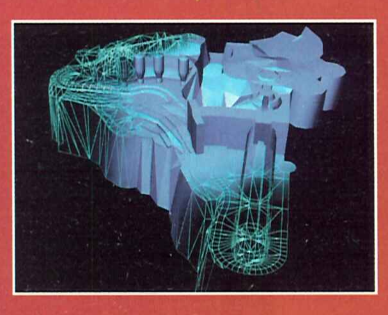
Auténticas bestias con ruedas

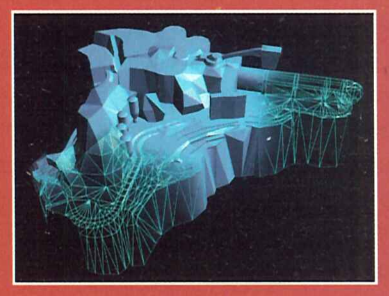
Los coches serán máquinas diseñadas para arrasar con todo lo que encuentren a su paso. Cada vehículo estará pilotado por un personaje que tendrá su propia personalidad y hará gala de habilidades diferentes. Para las versiones de PlayStation y N64 se están diseñando nuevos vehículos, que podremos ir mejorando a lo largo del juego. Habrá 26 en N64 y más de 30 en PlayStation.

Las versiones para consola se están "suavizando" notablemente, de manera que, aunque será un juego bastante destructivo, los peatones humanos serán sustituidos por zombies.









Creados para su destrucción

Los 10 amplísimos escenarios que deberemos recorrer a lo largo del juego contarán con una excelente realización técnica. En ellos, además de a los zombies, también podremos embestir puertas, cristales y cualquier otro elemento que forme parte de los decorados. ¡Va a ser una pena tener que destrozarlo todo!

"Es vomitivo... pero es divertido".

DECLARACIONES DE LOS CREADORES DE "CARMAGGEDON" EN N64 Y PLAYSTATION.

Hay muchos juegos de coches en PSX/N64. ¿Qué hace diferente a "Carmageddon"?

PSX: :"Carmageddon" se diferencia ampliamente de los juegos de coches normales en que aquí no necesitas ganar una carrera para completar un nivel. Puedes ganar destrozando los coches, o acabando con todos los peatones/zombies, por ejemplo.

N64: La libertad de movimientos, conducir por donde quieras, los niveles son diferentes a cualquier juego de conducción aparecido hasta la fecha.

¿Cómo venderíais el juego, con tan sólo unas palabras?

PSX: Es vomitivo...pero es divertido. Es la mejor frase que se me ocurre... ¡por eso no estoy en el departamento de marketing!

N64: Una forma de anarquía y libertad, haz lo que te dé la gana.

¿Qué es lo mejor de "Carmageddon"?

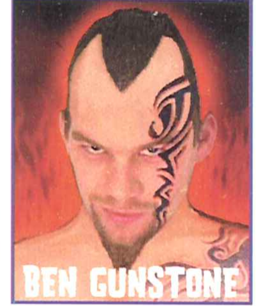
PSX: Aplastar a los estúpidos zombies mientras tratan de escapar de ti.

N64: Cuando derrapas con el freno de mano dentro de una plaza abarrotada de zombies.

¿De dónde crees que viene la conexión entre la violencia y los coches?

PSX: Si miras los juegos más populares, ves que siempre consisten en cosas que no puedes hacer en la vida real, como participar en una operación militar en "Red Alert", disparar a tus compañeros en "Quake", pelear con un ninja en "Tekken"... y atropellar seres en "Carmageddon". Esto es en lo que consisten el 99% de los juegos: nadie compraría simuladores de taxista, ni juegos sobre limpiar ventanas.

N64: Los coches y la violencia han estado ligados desde el principio. Es popular en los juegos porque ello estimula el lado oscuro de la imaginación de la mayoría de la gente.



¿Qué tienes que decir contra aquellos que arremetieron contra "Carmageddon" en PC?

PSX: Tienen derecho a opinar. Por desgracia, mucha de la gente que echa pestes del juego, jamás lo ha jugado. "Carmageddon" suena mal cuando lo describes con palabras, pero cuando lo juegas te das cuenta de que los peatones se mueven de manera muy cómica. Quiero decir que los videojuegos son difícilmente creíbles. Nunca van a inspirar a nadie a salir a la calle a atropellar gente.

N64: Así es la vida.

Cuéntanos tu opinión sobre la censura.

PSX: Mi opinión personal es a favor de una censura razonable. Hay algunas cosas que no creo que deban poder verse o jugarse: pornografía infantil, películas snuff, tortura de animales, porque no pueden justificarse esta clase de cosas que van más allá de los límites.

N64: Creo que la gente debería poder decidir por sí misma pero, por otra parte, algunas personas son muy sensibles.

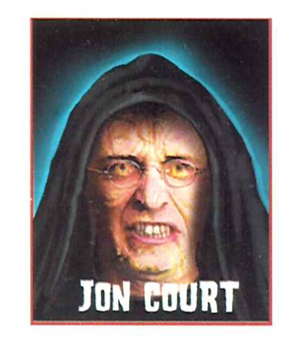
¿Qué piensas de la violencia en los juegos?

PSX: No creo que debamos separar los juegos de otros medios. Yo todavía no he visto ningún juego que me haya molestado, aunque quizá lo haga según la tecnología se vaya haciendo mejor y mejor.

N64: Me encanta (risas).

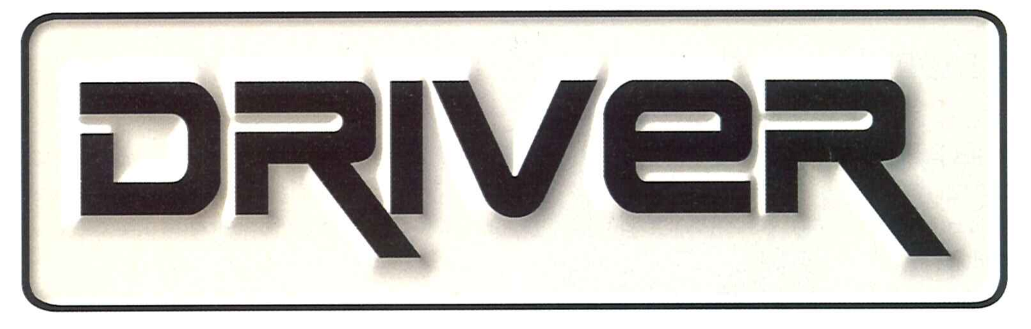
Año tras año los juegos van haciéndose más sangrientos. Una gran cantidad de juegos "inmorales" fueron editados en 1997, como "Carmageddon" o "Grand Theft Auto" (el papel de un traficante de droga es amoral según todos los estándares). ¿Qué piensas de los juegos "morales" y "inmorales"?

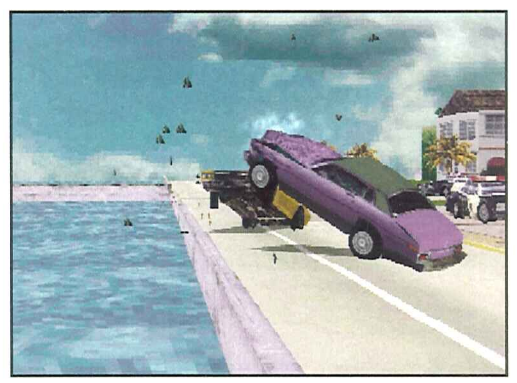
PSX: Tienen su sitio, al igual que las películas "inmorales". Existe en la actualidad un "público adulto" que usa videojuegos, así que, ¿por qué no pueden ellos elegir comprar un juego para adultos, de la misma manera que pueden elegir ver una película para adultos? Creo que cuando la gente piensa en la palabra "juego", está pensando en niños, cuando un gran porcentaje de los usuarios son adultos.



N64: ¿Por qué el atropellar a alguien es más inmoral que aniquilar todas las fuerzas contrarias en un juego de guerra? Seguramente, si hubiera un juego de guerra "moral", se podría capturar enemigos y luego hacer un intercambio de prisioneros. Pero eso no sucede porque sería aburrido, un argumento absurdo que a nadie le interesaría. Lo que "Carmageddon" hace es retirar todos los aspectos edulcorados y políticamente correctos de otros juegos.

Conoce la bomba sobre ruedas que prepara GTi







El pasado 11 de enero viajamos a Newcastle para visitar las oficinas de Reflections. Nuestro objetivo: conocer de cerca «Driver», el espectacular juego de persecuciones de coches que está programando en estos momentos la compañía que desarrolló en su día la exitosa saga para PlayStation «Destruction Derby».

Los hermanos Martin y Gareth Edmonson, "managing director" y "project manager" del juego respectivamente, ejercieron de anfitriones y nos mostraron las primeras escenas de un título que puede ser una de las grandes sorpresas de la próxima primavera.



LOS CREADORES: ¿QUÉ ES «REFLECTIONS»?



Los aficionados más veteranos conoceréis a este grupo de programación por la serie «Shadow of the Beast»de Amiga. Más recientemente, Reflections ha firmado las dos entregas de «Destruction Derby» para PlayStation. Viendo los choques y derrapes que van a presidir la acción de «Driver», la pregunta era obligada: ¿Está en estos juegos el origen de «Driver»? ***"La fuente real de inspiración"*** *-nos cuenta Martin Edmonson-,* ***"fueron los cruces de carreteras de «Destruction Derby». Esto nos llevó a la idea de simular persecuciones de coches en ciudades reales, ya que siempre han sido muy populares en las películas. Hemos querido retener su estilo dándole al juego un aire años 70, evitando la tentación de usar coches modernos".***

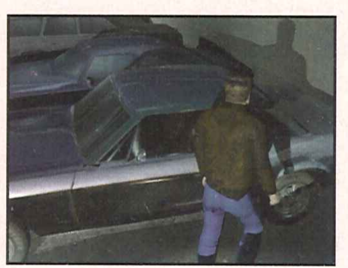


Las colisiones de «Destruction Derby» dieron la idea para las persecuciones que veréis en «Driver».

EL ARGUMENTO: YO TRABAJO PARA LA MAFIA

Lo primero que vimos del juego fue una espectacular persecución propia de cualquier película de acción de Hollywood: coches de policía a toda velocidad, derrapes, choques, chirriar de frenos y una banda sonora que firmaría el propio Tarantino. ¿Alguien creía que éste era un juego de carreras más? Pues id cambiando el "chip", porque en «Driver» os vais a encontrar algo completamente distinto.

El protagonista va a ser un policía que se infiltra en la mafia como conductor, y en cada fase tendrá que cumplir la misión que le ordenen sus jefes. En una, por ejemplo, habrá un atraco a un banco, y su tarea será recoger a los ladrones para escapar de allí a toda velocidad con la policía pisándole los talones. En otra, por el contrario, le ordenarán seguir al coche de un mafioso sospechoso de estar traicionando a "la familia". Estos dos ejemplos resumen bien el espíritu del juego: sea cual sea la misión, todas desembocarán en una vertiginosa persecución callejera sin reglas ni trazados preconcebidos. Más que carreras, lo que «Driver» os va a proponer serán horas de acción al volante cumpliendo diferentes objetivos.



En la intro, el protagonista "tomará prestado" su coche en un parking.



La acción en «Driver» transcurrirá en medio de escenas de la vida cotidiana.

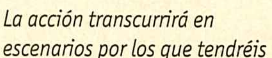
LA ACCION: PERSECUCIONES FRENÉTICAS

¿Qué destacaría Martin Edmonson de «Driver»?: **"Hay mucha acción en los juegos de coches, pero «Driver» será el primero en simular persecuciones como las de las películas. Reflections siempre ha intentado hacer algo que se diferencie de los juegos de carreras normales".**

La acción transcurrirá en escenarios por los que tendréis total libertad de movimientos. Podréis girar por la calle que queráis, y en ellas habrá tráfico y peatones como en cualquier ciudad real. Además del modo de juego principal, habrá una opción para que os convirtáis en directores de cine. Dejemos que nos lo expliquen sus creadores: **"La persecución se filma automáticamente, y después, cuando la repites, puedes editar las cámaras, fijar su posición, moverlas, cambiar el enfoque, hacer que sigan a los coches o colocarlas en su interior".** *Allí nos enseñaron algunas de estas repeticiones, y la verdad es que resultaban impresionantes. Fijaros en el choque que aparece en la secuencia inferior y entenderéis de lo que estamos hablando.*



En cada fase del juego protagonizaréis una espectacular persecución.





En las repeticiones podréis manejar las cámaras como si fuerais un director de cine, y así crearéis secuencias tan espectaculares como ésta.

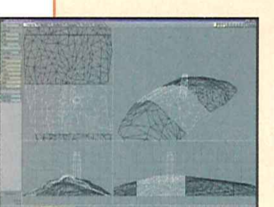
LOS ESCENARIOS: VIAJE A LOS ESTADOS UNIDOS

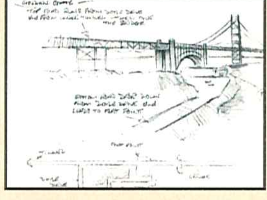
Por lo que vimos, y pese a que el juego está todavía al 75%, en Reflections están aprovechando al máximo hasta el último bit de memoria, y eso les va a permitir reproducir un mapeado muy aproximado de las ciudades de Miami, Los Angeles, San Francisco y Nueva York. ¿Cómo lo consiguen? Dejemos que hable Martin Edmonson: **"Dos de nuestros artistas viajaron a Estados Unidos y tomaron horas de grabación digital en vídeo y miles de fotografías. Se usaron dos cámaras sincronizadas, una apuntando al frente a través de la luna del coche, y la segunda apuntando a los lados. La cámara lateral se usó para obtener la sensación de velocidad. La frontal, para dar una mejor visión en 3D de los edificios y sus alrededores".**

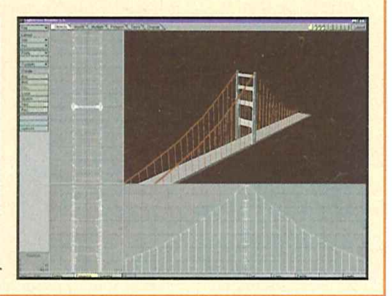
Las cifras que manejan los desarrolladores gráficos son impresionantes: en el juego aparecerán más de 150.000 edificios y objetos. Según Edmonson, **"Las calles están más o menos en su posición real, así como la mayoría de los edificios principales".** *Como anécdota, baste decir que un periodista que vivió en Miami fue capaz de guiarse a través de las calles del juego. Alucinante, ¿no?*



El realismo de los escenarios será asombroso. Esta imagen es una buena prueba de ello.



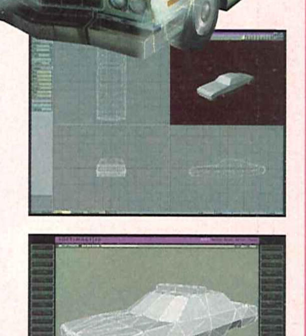




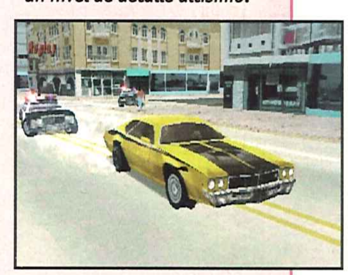
El Golden Gate de San Francisco será uno de los edificios más representativos que aparecerán en «Driver».

LOS COCHES: PURA SANGRE AMERICANOS

A lo largo del juego conduciréis entre 10 y 14 coches diferentes, pero lo que más nos impactó fue el esmeradísimo tratamiento de la dinámica de movimientos. ¿Nos lo explica, señor Edmonson?: **"El juego reproduce la física real de la conducción de un coche, incluyendo las colisiones, y esto ha hecho posible que simulemos los coches americanos, cuya suspensión blanda permite hacer derrapes salvajes".** *Os podemos asegurar que la reproducción del comportamiento de los coches será ajustadísima. Veréis cómo dejan la marca de los neumáticos sobre la calzada, e incluso notaréis cómo actúa la suspensión al subir al bordillo de una acera. Pero el realismo no se quedará en los gráficos:* **"Para samplear los efectos de sonido, llevamos un Ford Mustang a un almacén vacío y realizamos todas las maniobras que aparecen en el juego".** *El resultado, claro, será espectacular.*



La dinámica de los coches está siendo reproducida con un nivel de detalle altísimo.



La respuesta al volante en los giros y derrapes será como la de un coche real.

KINGSLEY

Un zorro en la corte del rey Arturo

Esta es la antigua leyenda de una hermosa tierra en la que los animales vivían en paz. Pero esa tierra sufrió el azote de un ser malvado, y vio cómo muchos de sus pobladores se transformaban en criaturas salvajes y ensombrecían su felicidad. Pero también es la leyenda de un zorro que quería convertirse en un auténtico caballero del rey...

En el mes de Marzo va a aparecer una nueva joya para PlayStation. Se trata de «Kingsley» un juego de aventuras ambientado en una fantástica tierra medieval donde la acción no será la única protagonista, sino que también deberemos investigar y tratar con diferentes personajes para llevar a buen fin nuestra misión de convertirnos en caballeros.

Todo comenzará cuando nos encontremos con nuestra tía en el castillo del rey, y ésta nos pida que le ayudemos para así llegar a ser caballeros de la corte. El modo de conseguirlo será recuperar distintas piezas que se encuentran repartidas por todo el país, de modo que deberemos ir completando sucesivas misiones y, de paso, ayudando a los ciudadanos de cada lugar a resolver sus problemas cotidianos.

Sin embargo, no va a tratarse de una misión fácil, ya que las situaciones a resolver irán complicándose poco a poco hasta convertirse en un auténtico reto a nuestra astucia.

El juego poseerá un diseño totalmente tridimensional, con unos cuidadísimos gráficos y los más alucinantes efectos de luz. El aspecto de las primeras pantallas arroja una imagen que nos ha recordado a otro buen título de esta compañía, «Rascal», y lo cierto es que «Kingsley» ofrecerá un desarrollo similar, aunque bastante más variado y completo. De esta forma en nuestra odisea se mezclarán aspectos de aventura con otros de plataformas, de "beat´em up" e incluso de RGP en la medida en que deberemos conversar con numerosos personajes y resolver un montón de complicados puzzles.

Los textos estarán traducidos al castellano y el control del protagonista se nos ha antojado muy sencillo, de forma que la jugabilidad de «Kingsey» parece estar garantizada. No os dejéis engañar, sin embargo, por el aspecto un tanto infantil de este juego, pues a pesar de que se trata de un compacto apto para todos los públicos, la dificultad que encerrarán algunos de sus retos será bastante elevada.

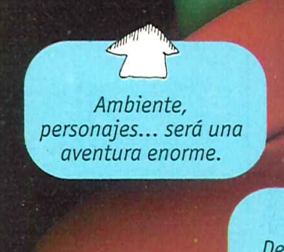
Así que preparad vuestras espadas y colocaos el escudo, porque muy pronto podréis disfrutar con las andanzas de este zorro aventurero en vuestras PlayStation.



En los pueblos encontraremos casas a las que podremos entrar, como suele ocurrir en los RPG tradicionales.



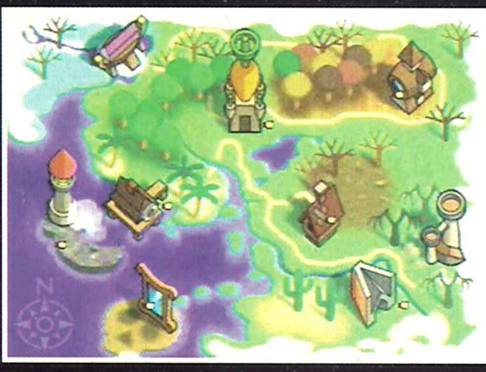
Los efectos de luz y las transparencias serán realmente alucinantes. De lo mejorcito visto en PlayStation.



De momento no le hemos encontrado nada malo.



En el interior de las casas encontraremos los consabidos cofres que guardarán en su interior numerosas sorpresas.



Este colorista mapa nos servirá para movernos por el reino. Desde él deberemos dirigirnos a las distintas ciudades.



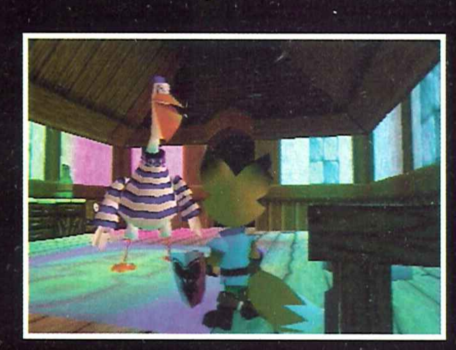
En muchos escenarios tendremos que enfrentarnos a peligrosas trampas que pondrán a prueba nuestra habilidad.

Bocetos iniciales.

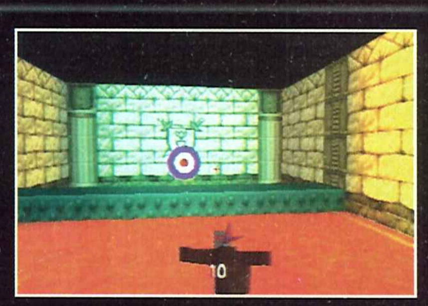




Estos son algunos de los diseños originales de los que partieron las criaturas que pueblan este fantástico mundo. Todos los personajes son animales ataviados al estilo medieval y, como se puede apreciar, no se ha descuidado ningún detalle a la hora de su creación.



«Kingsley» será un divertido y colorista "action RPG", muy al estilo del «Zelda» para Nintendo 64.



Apunteeen... ¡fuego!

Entre las múltiples armas que manejará nuestro héroe, se encuentra una ballesta. Cada vez que la utilicemos podremos escoger entre la vista habitual del juego, en tercera persona, o esta vista subjetiva que nos permitirá apuntar con mayor precisión.













Entre la aventura y el RPG

A lo largo de su odisea medieval, este zorro aventurero deberá conversar con los numerosos personajes que se cruzarán en su camino. Esto va a imprimirle a «Kingsley» ciertos toques de rol y así, en lugar de un desarrollo lineal, tendremos que investigar para descubrir cuál es el siguiente paso que debemos dar en nuestra aventura. Los textos estarán en castellano, lo cual hará más llevadera nuestra ardua tarea.

La fórmula de la velocidad

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

No sólo de princesas vive Mónaco: el mundo entero también conoce esta ciudad por acoger uno de los más espectaculares Grandes Premios de Fórmula 1. Precisamente con la licencia oficial de esta carrera en su poder, Ubi Soft está a punto de completar uno de los juegos de velocidad más impresionantes del momento. Una competición de monoplazas que os pondrá la cara del revés.

La cosa viene de largo. Ubi Soft ya había saboreado las mieles del éxito en PC gracias a dos excelentes simuladores de Fórmula 1, «F-1 Racing Simulation» y «Monaco Racing Simulation 2». Ahora han decidido dar el salto a PlayStation y N64 y, a tenor de lo que hemos visto, parece que estos chicos franceses van tan en serio como lo fueron en los ordenadores.

El juego estará planteado como un auténtico Campeonato del mundo de Fórmula 1, aunque sin licencia oficial de por medio. Esto quiere decir que encontraremos 16 circuitos diferentes (situados en las localizaciones habituales de este campeonato y con trazados reales), 11 equipos a elegir con dos conductores cada uno, y un Modo Campeonato con rondas de entrenamiento, clasificaciones y demás elementos de esta modalidad... pero sin pilotos y escuderías oficiales. Sin embargo, si este tema de la oficialidad os preocupa y no o os gustan los nombres ficticios que aparecen en el juego -Atessi o Shumbacher- siempre podréis cambiarlos gracias a un completo menú de edición.

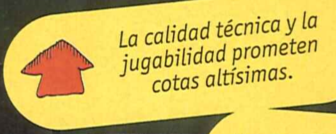
Por otra parte, el juego también contará con un amplio catálogo de opciones mecánicas para que los más atrevidos puedan hurgar en las suspensiones, el par del motor, la "junta de la trócola" y demás zarandajas técnicas.

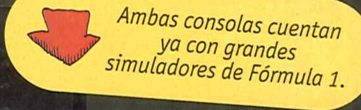
Además, en la versión beta que hemos tenido oportunidad de probar hemos descubierto un apartado gráfico sensacional, que promete resultados extraordinarios. Será Fórmula 1 en estado puro, velocidad con mayúsculas y jugabilidad de la buena. El mes próximo veremos si este «Monaco GP» consigue situarse a la altura de los mejores.

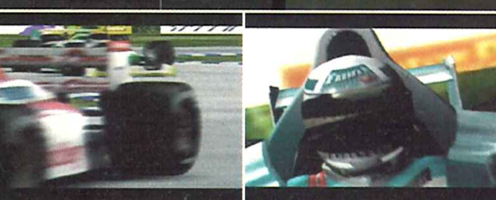


PlayStation

PlayStation









Dura competencia en ambas consolas



«F1 WGP» Nintendo 64


«F1 98» PlayStation

No lo tendrá fácil este simulador de Ubi Soft. Ya sabéis que en PlayStation el rey de la Fórmula 1 es «F-1 98», de Psygnosis, mientras que en N64 la competición de monoplazas es territorio de «F-1 World Gran Prix» de Nintendo.

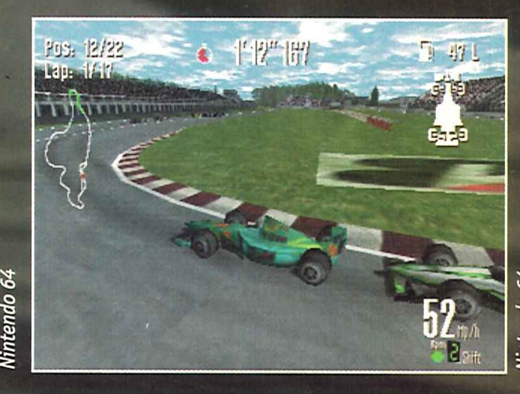
Ambos son excelentes juegos, y ambos cuentan con la ventaja de la licencia oficial. Por eso este título de Ubi intentará superarles en jugabilidad y calidad técnica. De momento, el juego va por buen camino.



Nintendo 64

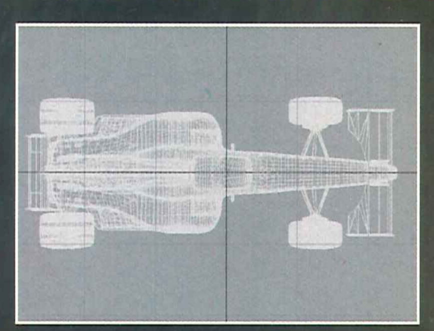


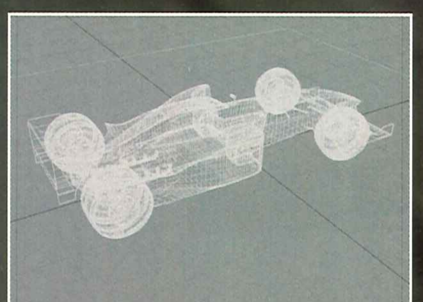
Nintendo 64

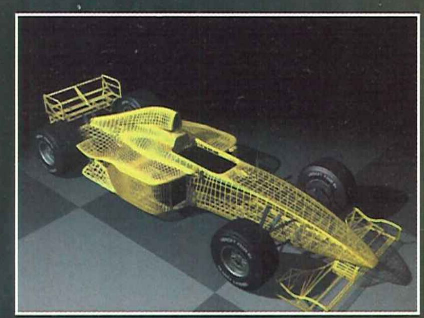


Nintendo 64

Unos coches muy reales

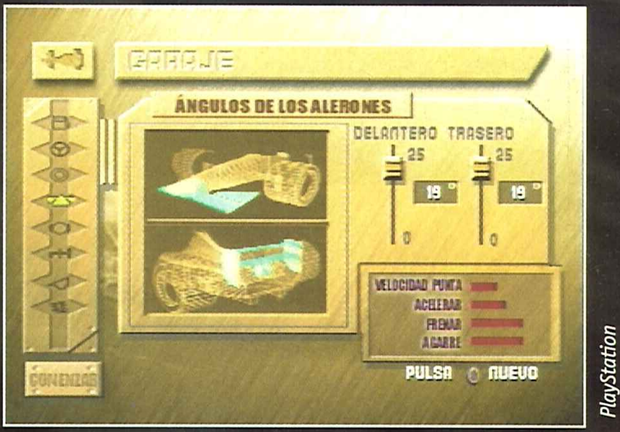






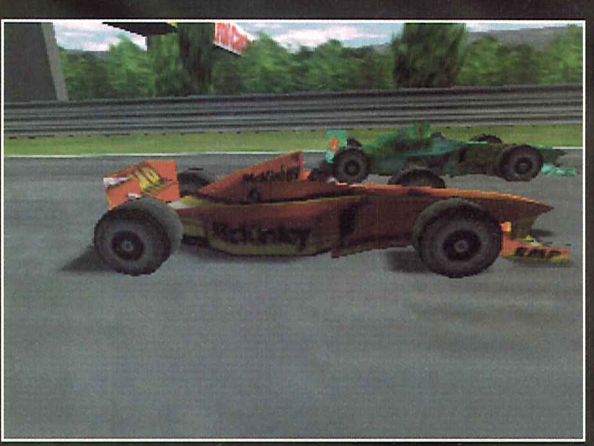


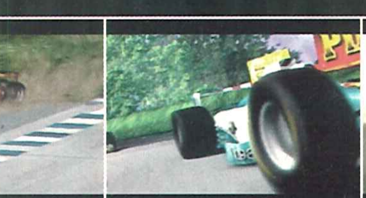
Uno de los elementos que más nos ha llamado la atención en este juego es la gran calidad de los diseños de los coches. En Ubi Soft se está poniendo todo el empeño para lograr unos monoplazas casi idénticos a la realidad. Hay que tener en cuenta que ya tienen experiencia en este sentido gracias a los dos juegos de Fórmula 1 que esta compañía ha lanzado en formato PC.



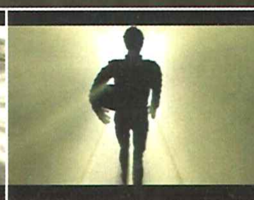
PlayStation

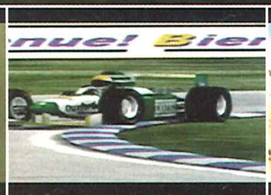
El juego contará con un completó menú para configurar una serie de apartados mecánicos entre los que se encuentran las suspensiones, el ángulo de los alerones, el nivel de combustible, etc...


Nintendo 64











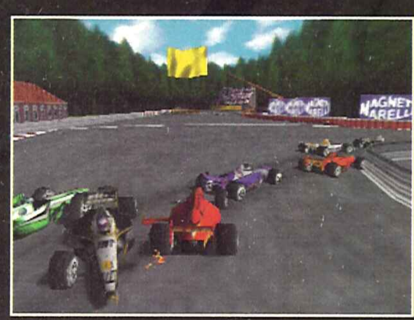
La versión de PlayStation ofrecerá una intro muy espectacular realizada mediante CG´s

¡Echa el freno!







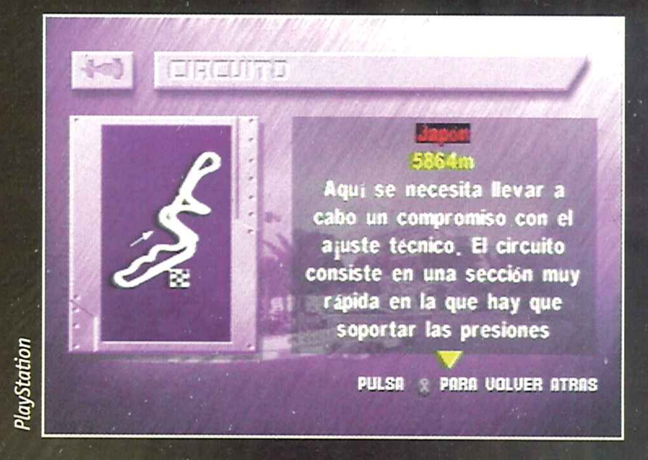


Ubi Soft quiere alcanzar las mayores cotas de realismo posible, así que se está preocupando que las colisiones entre los monoplazas resulten tan impresionantes como espectaculares. Habrá que tener mucho cuidado en la conducción si no queremos ver cómo saltan por los aires algunas piezas de nuestro vehículo o empieza a salir un humo sospechoso del motor. El usuario podrá elegir si quiere que se produzcan daños en los coches o no.



Nintendo 64

El juego incluirá una opción para dos jugadores , que se convierten en cuatro en PlayStation mediante la utilización del cable Link, y por lo que hemos visto, apenas hay pérdida de calidad en los gráficos.



PlayStation

En el juego aparecerán todos los circuitos del Campeonato mundial, con sus trazados reales, aunque sin sus nombres oficiales, por aquello de las licencias. Así, veremos, por ejemplo, Japón en vez de Suzuka. Los textos estarán en castellano.



Nintendo 64





Las mayores bazas de este simulador serán un apartado gráfico excepcional y una jugabilidad muy asequible.





Nintendo 64



PlayStation



PlayStation



PlayStation

Este mes, Nintendo Acción especial 3x1





1 ¡¡Pegatina para decorar tu consola!!

Primer regalo. Un adhesivo de Zelda para tu Nintendo 64, con una ilustración realizada en exclusiva para Nintendo Acción.



2 Tu Nintendo Acción

Por supuesto, tu revista favorita. Este mes con temas muy fuertes, como la llegada de «Carmageddon», un primer vistazo a «FIFA 99», y las guías de Turok 2 y Zelda.

3

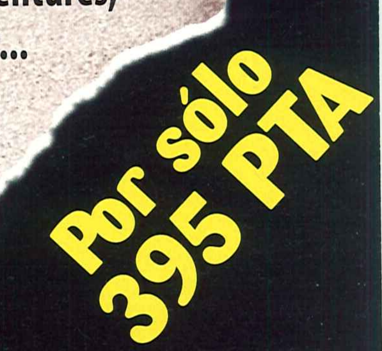


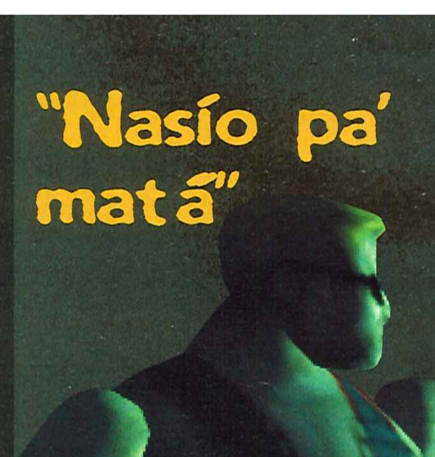
100 juegos de Turok 2

Participa con nosotros en el concurso más esperado. Ponemos en juego nada menos que 100 cartuchos de uno de los mejores títulos para N64: Turok 2.

ADEMÁS PODRÁS ENCONTRAR

- Novedades: Rogue Squadron, All Star Tennis 99, Top Gear Overdrive, Bugs Bunny GBColor...
- Previews: South Park, Carmageddon, Mario Party, Oddworld Adventures, Monaco GP2, Zelda GBColor...
- Guías: Bomberman Hero, Turok 2, F-Zero X, Zelda...
- Póster doble: Zelda y Monaco GP2.





DUKE NUKEN
ZERO HOUR


La nueva propuesta de juego parece interesante y diferente.

Veremos si el interés se mantiene durante todo el juego.

¡Es él! ¡El más duro entre los duros! ¡El tipo más bestia de los videojuegos! Es Duke Nukem, que regresa a N64 en un juego que desprenderá acción en cada bit y en el que, además, veremos por primera vez a nuestro amigo paseando sus músculos por distintas épocas de la historia. Que se vayan preparando los aliens, porque el colega Duke reaparecerá en N64 el mes próximo.

Serán muchas la novedades que traerá consigo esta nueva entrega de las aventuras de Duke Nukem. Para empezar, por primera vez veremos el cuerpo (o más bien las espaldas) del protagonista, ya que los programadores han decidido transformar el estilo clásico de la saga, que nos ofrecía una perspectiva subjetiva, en un "shoot´em up" 3D en tercera persona.

Y por supuesto, el argumento que envolverá las andanzas del señor Nukem también van a ser completamente nuevas. En esta ocasión trabajará para un grupo de las Fuerzas Especiales norteamericanas, encargados de detener la invasión inminente de una agresiva raza de extraterrestres.

El caso es que estos monstruos son más listos de lo que parece, y su intención no es sólo ocupar nuestro planeta, sino que encima pretenden cambiar el curso de la historia viajando en el tiempo y creando el caos en diferentes épocas de la humanidad.

Ante la que se viene encima, nuestro héroe tomará cartas en el asunto y se embarcará en un vertiginoso paseo temporal con un único objetivo: limpiar de aliens cualquier zona en peligro.

Con la siempre atractiva excusa de los viajes en el tiempo, el grupo Eurocom nos ofrecerá un apabullante arcade de acción, en el que además de disparar a todo aquello que se mueva con aspecto no humano, deberemos realizar otro tipo de misiones, como liberar niños cautivos o destruir naves alienígenas.

Además, en esta ocasión la búsqueda de llaves o ítems determinados tendrá una mayor importancia, y por tanto se acentuará aún más el aspecto aventurero del juego.

Como veis, será un «Duke Nukem» diferente y actualizado, especialmente en lo que se refiere a su presentación gráfica, pero en lo relativo a las dosis de acción que ofrecerá el juego y a las ganas de armar la marimorena de su protagonista, podéis esar tranquilos, porque todo seguirá exactamente igual.











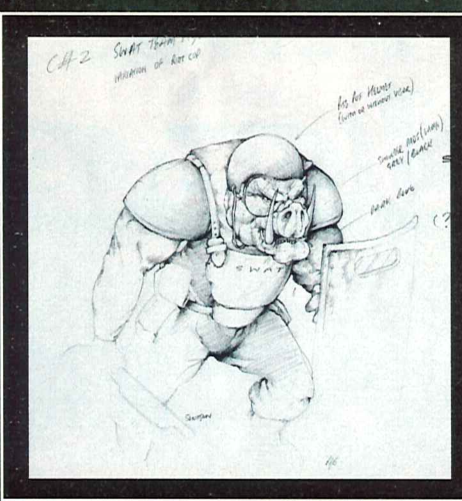
El juego estará lleno de homenajes a otros títulos. ¿Qué os parece el cartel que está mirando Duke en una de sus primeras fases...? Sí, es un "guiño" a su colega Turok.



Vestido para la ocasión



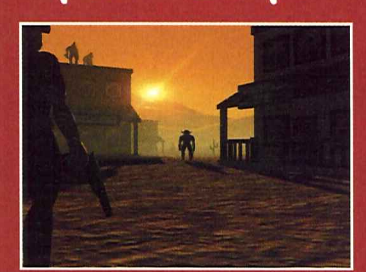
Un viaje en el tiempo no se hace todos los días, así que el amigo Duke le ha pedido a su sastre que le confeccione un vestuario adecuado para las diferentes épocas históricas que tiene que visitar. Hay que reconocer que es todo un modelo el tío.

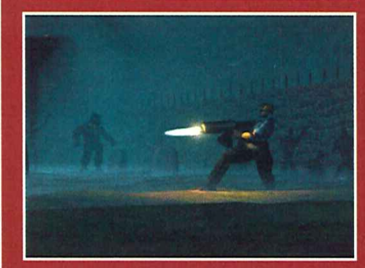


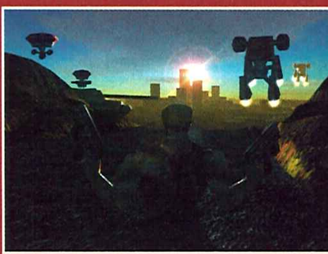


Para la creación de los aliens que aparecen en el juego, los diseñadores se han inspirado en diferentes animales y en algunas películas de renombre, como "El Retorno del Jedi".

Un paseo por el tiempo









Uno de los grandes atractivos del juego será la posibilidad de visitar diferentes épocas de la historia de la humanidad, desde el pasado -el salvaje Oeste o la 1° Guerra Mundial-, hasta el presente o incluso un futuro no muy lejano. La imaginación de los diseñadores intentará que los escenarios nos sumerjan en este apasionante viaje temporal.

Los enemigos



Ellos también se vestirán para cada época. La Inteligencia Artificial de todos los enemigos alcanzará unas cotas de realismo increíbles.

Duke regresa con un "shootém up" repleto de acción, pero al que se le han añadido algunos elementos de aventura.



«Duke Nuken» incluirá un modo multijugador para dos o cuatro jugadores, en el que los participantes podrán enfrentarse entre sí o aunar sus fuerzas.

Armas de hombre



Si ya de por sí este tipo cuenta con un arsenal digno de Rambo, pensad que en esta ocasión sus viajes en el tiempo le obligarán a utilizar armas de diferentes épocas. Vamos, que va a parecer un museo de armas andante.

rollcage







¡Si es que cada día conducen peor!

Ambientación futurista, unos vehículos que pueden con cualquier obstáculo, y velocidad, sobre todo mucha velocidad, son los ingredientes con los que Psygnosis pretende sorprenderos en su nuevo juego de carreras.

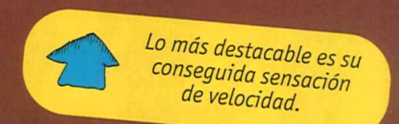
Tras contentar a los puristas de la velocidad con el reciente «F-1 98», ahora con «Rollcage» Psygnosis va a acercarse al género de carreras desde un planteamiento mucho más arcade, en el que los programadores se han tomado bastantes libertades tanto en la concepción de los vehículos como en la de los circuitos.

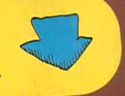
Para que os hagáis una idea, el juego va a reunir pinceladas de «Wipeout» -ya que se desenvolverá en una atmósfera futurista-, y de juegos como «SCARS», más que nada porque conduciréis unos coches todoterreno capaces de subirse por las paredes y eliminar cualquier obstáculo que se cruce en su camino. Claro, que para ello contarán (contaréis, mejor dicho) con un nutrido arsenal de ítems distribuido por cada circuito y puesto a disposición del habilidoso piloto que sea capaz de recogerlos en plena carrera.

Habrá desde escudos protectores (que nunca vienen mal por lo que pueda pasar), hasta misiles con los que os podréis cargar elementos molestos del escenario (¿que una torreta no os deja pasar?, pues se la hace saltar por los aires y asunto solucionado).

El apartado gráfico rayará a gran altura, tanto en el diseño de los recorridos como en la sensación de velocidad, que además de ser muy alta no estará reñida con una solidez más que aceptable en los fondos. El tema competitivo se resolverá con una serie de ligas de esas de "si no ganas no pasas" y el imprescindible modo multijugador, para que presumáis ante un amigo/a de lo bien que se os da el juego.

Si lo que os hemos contado ha hecho que os pique la curiosidad, sabed que para probar este «Rollcage» tendréis que esperar hasta Marzo, fecha en la que el juego estará en las tiendas. Permaneced en nuestra sintonía, porque pronto tendremos más cosas que contaros sobre él.


Lo más destacable es su conseguida sensación de velocidad.


¿No es un tipo de juego un tanto manido? Veremos lo que da de sí.









No es que los textos tengan mucha importancia en el juego, pero Psygnosis ha tenido el detalle de traducirlos. Se agradece.



Tampoco faltará una opción para dos jugadores a pantalla partida en la que podremos vernos las caras con un amigo... o con un enemigo.

Esos locos con sus locos cacharros



El juego pondrá a nuestra disposición demoledores vehículos todoterreno que serán pilotados por personajes de agresivo aspecto. Aquí tenéis unos bocetos hechos a mano tanto de coches como de pilotos.



Los decorados ofrecerán una visión de un futuro un tanto siniestro, un poco al estilo de «Wipeout».



Los circuitos transcurrirán por distintos escenarios: ciudades, desiertos rocosos, carreteras costeras...



La emoción y el espectáculo parecen estar garantizados en el nuevo simulador de velocidad de Psygnosis, que llegará a las tiendas el mes próximo.





Ítems para qué os quiero...

A lo largo de los diferentes circuitos encontraremos numerosos ítems con los que podremos mejorar las cualidades de nuestro vehículo, tanto en velocidad como en capacidad de defensa o de ataque. Por supuesto, no faltarán las bombas con las que podremos tratar de eliminar tanto a nuestros adversarios como a los diferentes obstáculos que se interpongan en nuestro recorrido.



Un "matamarcianos" al más puro estilo japonés.

Retro FORCE

El grupo de pilotos más preparado del universo: un chico, una chica, un robot con forma de salero y un gato galáctico, tiene en sus manos el destino de la Tierra. Ellos serán los únicos capaces de pilotar su astronave a través del espacio y del tiempo, mientras combaten al invasor para recuperar las piezas de un artefacto vital para nuestra supervivencia.

Con este argumento tan pintoresco, Psygnosis lanzará el próximo mes un divertidísimo "shoot´em up" que estará plagado de todo tipo de enemigos que ofrecerán un "look" marcadamente japonés: robots gigantescos de aspecto achatado, tanques que imitan animales, personajes tipo manga, e incluso un malvado "gatobot "que nos hará la vida imposible.

Envuelto en este peculiar aspecto, nos vamos a encontrar con un innovador juego de naves, en tres dimensiones, pero que irá cambiando constantemente de perspectiva dependiendo de cómo se desarrolle el nivel en el que nos encontremos.

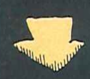
Además «Retro Force» tendrá un original sistema de bombardeo con el que podremos arrasar las tropas enemigas de superficie al tiempo que barremos el cielo con las innumerables y espectaculares armas especiales típicas de este género. Recoger nuevas armas, diamantes, vidas y, cómo no, bombas de impresionante capacidad destructiva, será nuestro único objetivo en un título que desbordará acción por los cuatro costados.

Y por si esto fura poco, las músicas que acompañarán a nuestros héroes de una parte a otra del universo espacio-tiempo,van a ser muy pegadizas y de lo más marchoso, redondeando un título que te hará descargar adrenalina como pocos.

Todos estos elementos, unidos a un curioso argumento sobre viajes en el tiempo que nos llevará por escenarios prehistóricos y futuristas, convierten a «Retro Force» en el lanzamiento más prometedor en el mundo del "matamarcianos" en PlayStation. Así que ya podéis ir poniendo en forma vuestros pulgares, para que luego no digáis que no os hemos avisado...



Un "shoot ´em up" tridimensional que promete acción a raudales.

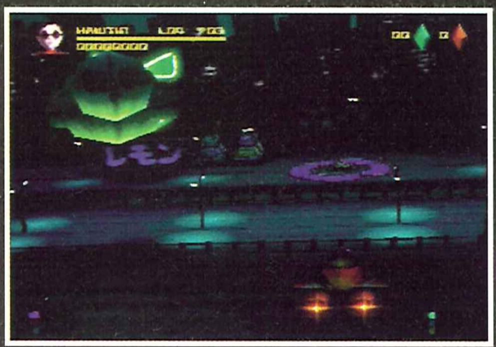


Quizás el apartado gráfico no parece demasiado sorprendente.





Cuando atravesemos estos cañones helados a una velocidad vertiginosa, deberemos tener cuidado de los numerosos enemigos que nos atacarán desde todos los flancos.



Cada uno de los cuatro personajes protagonistas va a pilotar una nave diferente, aunque todos dispondrán de un arsenal igualmente potente.



Entre las ventajas que podremos recoger cuando destruyamos a determinados enemigos, encontraremos nuevas armas, bombas, y escudos.







¡¡¡¡Va a ser un bombazo!!!!

El sistema de disparo del que dispondremos a la hora de no dejar con vida ni a las cucarachas galácticas, será doble: nuestro disparo habitual a la altura a la que se encuentre nuestra nave, y un original bombardeo en el que dirigiremos un punto de mira sobre la superficie, buscaremos el objetivo y descargaremos nuestras amiguitas más explosivas. Los resultados serán demoledoramente espectaculares.

Una vez más el futuro de la Tierra va a depender de nosotros... pero en esta ocasión no nos van a pillar por sorpresa.







A lo largo de nuestro viaje por el corredor espacio-tiempo nos vamos a encontrar con una multitud de naves enemigas, algunas de ellas de tamaño descomunal.










El juego aparecerá salpicado por imágenes de gran calidad, que además estarán narradas en castellano. Pero esto es sólo el principio...

Jugando a ser un dios

Los fanáticos de la estrategia están de enhorabuena. Después de triunfar en PC, el último capítulo de esta "popular" saga llegará a PlayStation cargado de toda la genialidad que ha encumbrado a «Populous» a lo más alto de su género.

POPULOUS III The Beginning

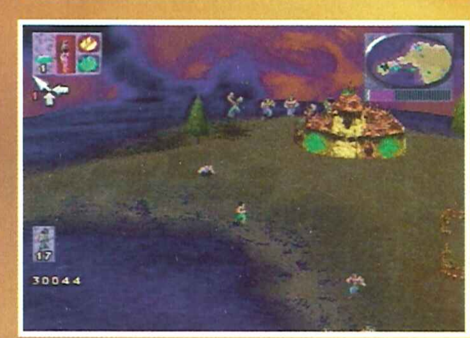
En el estreno de «Populous» en PlayStation, asumiremos el papel del Chamán de una tribu primitiva cuyo objetivo es nada más y nada menos que convertirse en el único dios del universo conocido.

El sistema de juego de «Populous III» ha variado algo con respecto a sus predecesores en PC, si bien la estrategia en tiempo real continúa siendo la base del juego. De esta forma, controlaremos a nuestros fieles y numerosos seguidores mediante la ayuda de un puntero y éstos ejecutarán rápidamente nuestras órdenes, ya sean la construcción de estructuras, la oración, la persuasión o incluso la lucha.

Además, el desarrollo del juego estará envuelto en un ambiente mágico y dispondremos de la posibilidad de realizar diferentes tipos de hechizos.

Esta envolvente historia aparecerá rodeada de un gran numero de imágenes prerrenderizadas de gran calidad, acompañadas por una narración en español, lo que nos ayudará a sumergirnos aún más en el misterioso ambiente del que promete ser uno de los mejores juegos de estrategia para PlayStation.







Esta saga ha conseguido un gran prestigio en formato PC, y ahora va a probar fortuna por primera vez en PlayStation.



Estrategia de la buena en PlayStation.

El movimiento por el mapeado parece algo brusco.



Nuestro chamán podrá lanzar diferentes hechizos para defender su tribu, realizar ataques demoledores al enemigo, o incluso para tender un puente entre dos islas. La magia estará muy presente en este prometedor juego de estrategia en tiempo real.

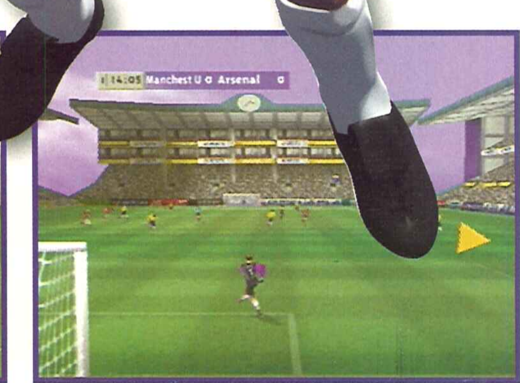




Año nuevo, «FIFA» nuevo. El clásico de Electronic Arts no olvida su cita con Nintendo 64, y ya está preparado para saltar de nuevo al campo. Gracias a sus flamantes refuerzos, seguro que esta temporada vuelve a aspirar a todo.







¡Que no se acabe el fútbol!

Se ha convertido en toda una tradición esto de comenzar el año con una nueva edición de «FIFA». Los usuarios de PlayStation ya tuvieron lo suyo hace apenas un par de meses, y en marzo le toca el turno a los de Nintendo 64, que seguro que están deseando comprobar si es cierto que «FIFA 99» es el más firme aspirante al título de campeón.

Después de la ración doble que fueron «FIFA: Rumbo al Mundial 98» y «Copa del Mundo: Francia 98», Electronic Arts volverá a fijarse en las ligas nacionales para que sean el plato fuerte de esta entrega. Los campeonatos más importantes, entre ellos Calcio, Premier League y por supuesto nuestra Liga de las Estrellas, estarán incluidos en la base de datos. Allí encontraréis también las plantillas actualizadas de más de 200 equipos de todo el mundo, así como las reproducciones de los estadios más importantes, Nou Camp y Santiago Bernabéu entre ellos. Vamos, que cabrá el "planeta fútbol" entero en el cartucho.

A la hora de jugar, las mejoras técnicas se notarán en una mayor calidad de las texturas, con más atención a los juegos de luces y sombras, así como en la esmerada suavidad de las animaciones. Esto hará aumentar vuestras posibilidades de movimiento, a las que se añadirán nuevos regates para que, aun manteniendo el espíritu de simulador riguroso, los virtuosos del balón puedan hacer de las suyas.

Además, el realismo de los partidos se verá potenciado por la introducción de secuencias animadas que aparecerán tras algunas jugadas. Ahora no sólo estarán las consabidas escenas para celebrar los goles, sino que también veréis a un jugador lamentarse por una ocasión fallada, o a un portero cantándole las cuarenta a sus defensas. Como veis, toda la emoción del fútbol estará concentrada en «FIFA 99», un juego que viene dispuesto a marcar goleadas de diversión en vuestra consola.

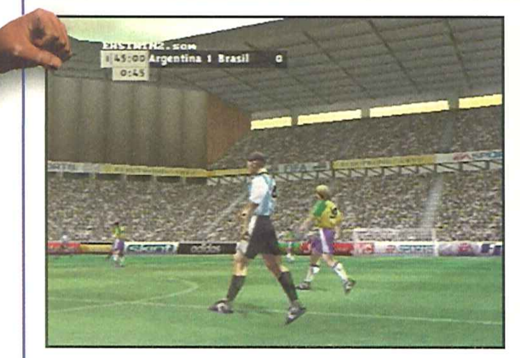


Las mejoras técnicas le darán un nuevo impulso a la jugabilidad.

Los comentarios seguirán estando en perfecto inglés.



Escenas





Conseguir el mayor realismo posible en los partidos siempre ha sido una máxima para los programadores de «FIFA». Cada nuevo juego ha ido añadiendo detalles que le daban a la acción una apariencia magnífica, y esta versión 99 también va a ir un paso más allá en ese apartado. ¿Os acordáis de las celebraciones de los goles de anteriores entregas? Pues ahora también veremos nuevas secuencias de animación de ese estilo cuando ocurran otras jugadas interesantes.



Las plantillas reales y el cuidado tratamiento de las sombras del campo (abajo) destacarán en «FIFA 99».



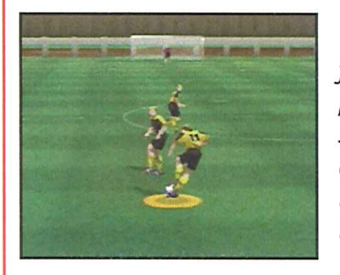


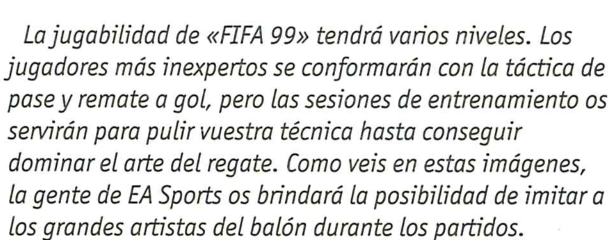
El nuevo «FIFA» tendrá una amplia base de datos en la que cabrán más de 200 clubes nacionales. Los modos de juego os permitirán no sólo participar en las principales ligas del mundo, sino también disputar una super liga europea o crear una competición de liga o copa a vuestro antojo.

Malabaristas del balón

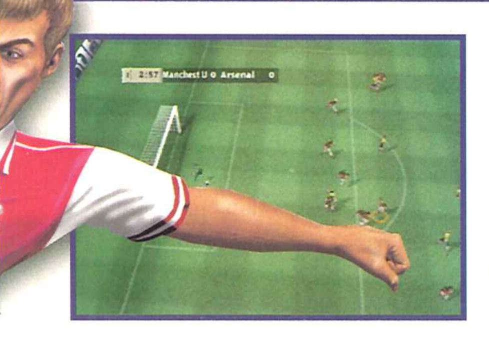








La jugabilidad de «FIFA 99» tendrá varios niveles. Los jugadores más inexpertos se conformarán con la táctica de pase y remate a gol, pero las sesiones de entrenamiento os servirán para pulir vuestra técnica hasta conseguir dominar el arte del regate. Como veis en estas imágenes, la gente de EA Sports os brindará la posibilidad de imitar a los grandes artistas del balón durante los partidos.





El panorama futbolístico de Nintendo 64 volverá a ponerse al rojo vivo con esta nueva entrega del simulador de EA Sports.





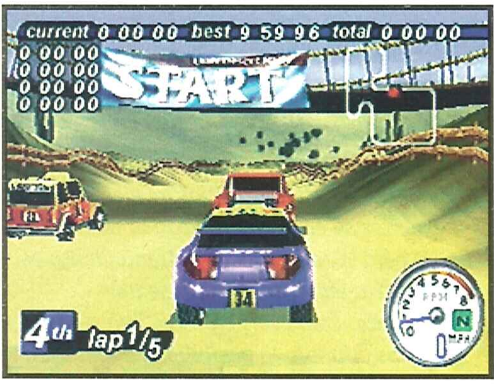
En el juego encontraréis reproducciones de los mejores estadios del mundo. Así podréis jugar en los campos donde se han escrito las páginas más brillantes de la historia del fútbol.

Rally Cross 2



¡¡Prepárate a tragar barro!!

Un nuevo arcade de conducción basado en rallies se aproxima a toda velocidad a PlayStation. Pero ojo, porque parece que no se tratará de uno más, sino que «Rally Cross 2» ha mejorado mucho con respecto a su primera parte y viene dispuesto a arrasar con todo. ¡¡Tiembla, «Colin McRae»!!







Y que conste que aún no lo hemos jugado mucho, pero por lo que hemos podido comprobar, «Rally Cross 2» será un juego a tener muy, muy en cuenta.

Para que os hagáis una ligera idea, podremos elegir entre 10 vehículos todoterreno, aunque al principio sólo estarán disponibles 3. Competiremos en un total de 8 circuitos que transcurrirán por otros tantos bonitos y detallados escenarios siempre repletos de grandes obstáculos, tales como excavadoras o vagones de tren, pero este número de circuitos se podrá ampliar prácticamente hasta el infinito, ya que el juego contará con un potente editor que nos permitirá construir nuestros propios tramos.

Pero todavía hay más. También podremos realizar diversos cambios de tipo técnico en el vehículo elegido para adaptarlo a las necesidades de cada circuito, como elegir el tipo de neumático o ajustar la rigidez de los amortiguadores.

Y por si todo esto aún os pareciera poco, sabed que tendréis la posibilidad de elegir el color de vuestro todoterreno de entre una amplísima paleta, para darle así un toque personal.

Si todos estos alicientes han despertado vuestra curiosidad, lo sentimos, pero tendréis que esperar aún un mesecito para saber hasta qué punto «Rally Cross 2» tiene posibilidades de hacerse un hueco entre los grandes de la velocidad en la consola de Sony.



En algunos circuitos encontraremos obstáculos inesperados, como, por ejemplo, esta peligrosa vía de tren.



No faltarán los típicos circuitos en los que la carretera estará completamente cubierta de nieve.

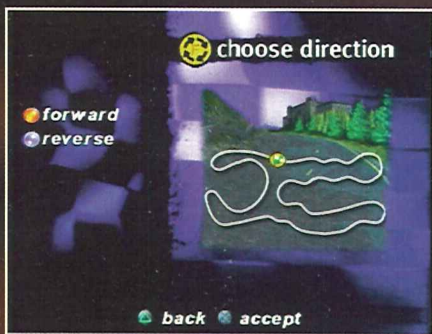


También podremos elegir si queremos que haya tráfico en dirección contraria o no.









A gusto del consumidor

Cambiar el color del coche, correr los circuitos en una dirección o en otra, oponentes compitiendo en sentido contrario, suspensión, frenos,... ¿para este circuito son mejores los neumáticos lisos o con dibujo? En fin, si algo no se le podrá achacar a este título será la falta de opciones de configuración, porque la verdad es que tiene para dar y tomar.



El apartado gráfico está siendo muy cuidado, lo cual se dejará notar sobre todo en el aspecto de los coches. Si os fijáis en la imagen superior, podréis ver manchas de barro, un piloto trasero roto, reflejos en la luneta... Una auténtica pasada.



Los gráficos, y más en concreto los escenarios, son de lo mejorcito.

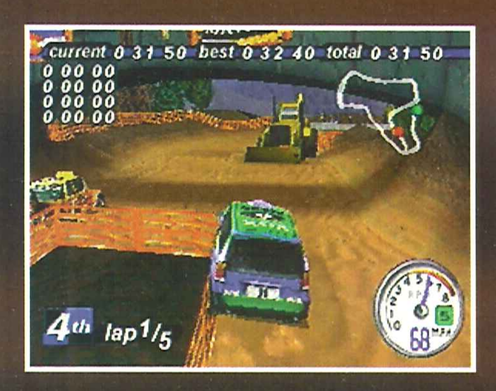






Parece que el control resultará un pelín duro al principio.

Un brillante apartado gráfico, hasta 10 vehículos todoterreno a elegir y un editor de circuitos serán las principales bazas del próximo simulador de velocidad de Sony.



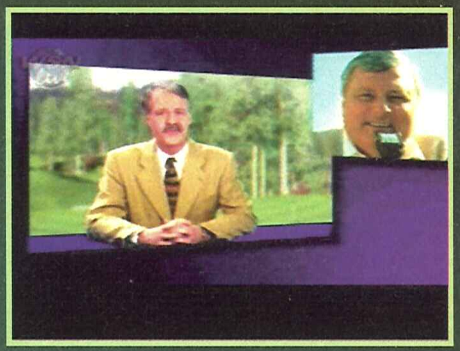




Otra de las opciones más interesantes que ofrecerá «Rally Cross 2» será el editor de circuitos, el cual nos permitirá crear nuestras propias pistas, alargando así infinitamente la vida del juego.

Como un auténtico profesional

PRO 18: *World Tour Golf*



Aquí tenéis al golfista Jim Nelson siendo entrevistado por el "famoso" comentarista de TV Peter Alliss. Un detalle muy interesante... si entendéis lo que dicen, claro, porque hablan en inglés.

Un nuevo juego de golf nos llega a PlayStation. Y para que no pase desapercibido, Psygnosis ha incluído en él algunas novedades, como la posibilidad de jugar con algunos de los más famosos golfistas del ranking mundial, entre ellos Ian Woosnam o Colin Montgomerie.



Estos son los 12 jugadores -8 de ellos reales- entre los que podremos elegir para participar en los torneos. Si sois aficionados a este deporte, podréis reconocer los rostros de golfistas como Parnevik, O´Meara, Woosnam o Montgomerie entre otros.

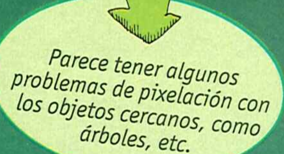
Y es que simuladores de golf en PlayStation hay muchos, y para tratar de asegurarse el éxito en el lanzamiento de uno más hay que ofrecer algo nuevo, algo especial. Pues bien, Psygnosis en esta ocasión va a apostar por el realismo y nos va a traer un simulador serio, con múltiples modos de juego, muchas características técnicas, múltiples configuraciones y todo lo necesario para hacernos sentir como un auténtico profesional del golf.

Tendremos a nuestra disposición 3 campos reales (cada uno con sus 18 hoyos, por supuesto), en los que podremos participar tanto interpretando el papel de uno de los 8 golfistas reales incluídos, como siendo nosotros mismos, gracias a la opción de edición de jugadores.

Los golfistas estarán perfectamente digitalizados, mostrando las animaciones más suaves y fluídas vistas en este género. Además, tampoco faltarán los comentarios del "popular" periodista de la BBS Peter Alliss, que analizará nuestro juego, eso sí, en inglés.

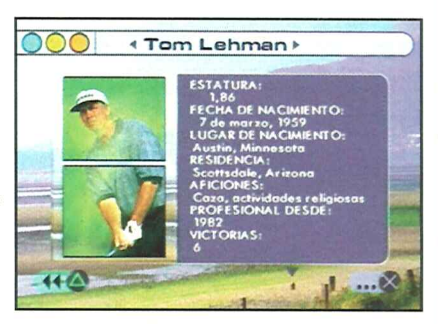
Total, que los amantes del golf podrán disfrutar a partir del mes próximo de un nuevo simulador de su deporte favorito editado por Psygnosis, lo cual es toda una garantía de calidad.

La calidad de los golfistas digitalizados es fantástica.

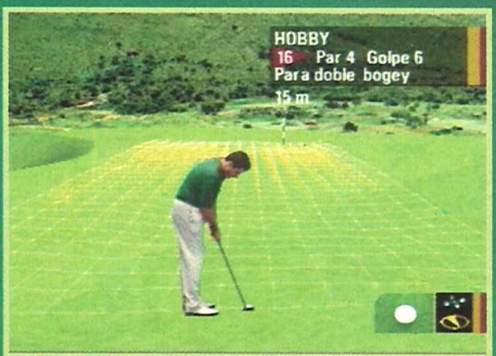


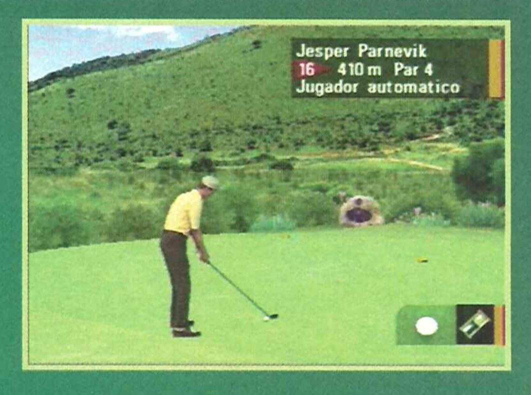
«Pro 18: World Tour Golf» contará con una completa base de datos con información sobre los golfistas, incluyendo una pequeña biografía de su vida y su palmarés. Además, también estará disponible una descripción de todos los campos, con datos acerca del perfil de cada uno, y algunas bonitas fotografías. Seguro que los auténticos amantes del golf apreciarán este detalle en gran manera.







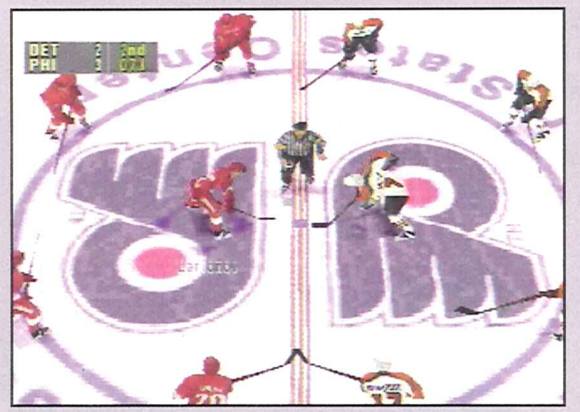






NHL face off 98

Emoción sobre hielo



Toma tu stick, afila las cuchillas de tus patines y ajústate el casco, porque pronto vas a poder disfrutar de un partido de hockey sobre hielo con las estrellas de la mejor liga del mundo.

En los últimos meses han llegado a nuestras consolas las actualizaciones de los mejores juegos deportivos, y este «NHL Face Off» no iba a ser menos.

En la edición del 98 volveremos a disfrutar con todos los aspectos que hacen del hockey un deporte tan apasionante: velocidad y dureza, pero, lógicamente, ofrecidos de una forma técnicamente mejorada con respecto a anteriores entregas.

Estos alicientes se reflejarán en un juego capaz de rivalizar con el mismísimo «NHL 99» de EA, porque esta vez «NHL Face Off 98» será capaz de ofrecer una velocidad endiablada sin descuidar todo el resto de aspectos que rodean a cada partido.

De esta forma, y debido a que el juego vendrá avalado por la mejor liga de hockey del mundo -la estadounidense-, tendremos a nuestra disposición a todos los equipos reales con los nombres reales de los jugadores (aunque, la verdad, nosotros no conocemos a nadie) y, del mismo modo, el juego va a incluir la posibilidad de gestionar los fichajes e incluso editar nuestros propios jugadores entre partido y partido, con lo que se conseguirá una interesante mezcla entre la simulación deportiva y el oficio de manager.

Igualmente, vamos a poder jugar en los estadios más famosos de EEUU e incluso notaremos cómo varía el comportamiento del público dependiendo de si jugamos en casa o como equipo visitante.

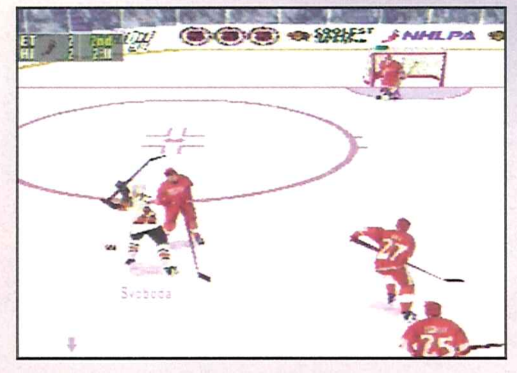
«NHL Face Off 98» promete toda la acción y diversión del hockey en estado puro: goles, peleas, emoción... y un público enfervorizado que nos espera en nuestra PlayStation a partir de Marzo.



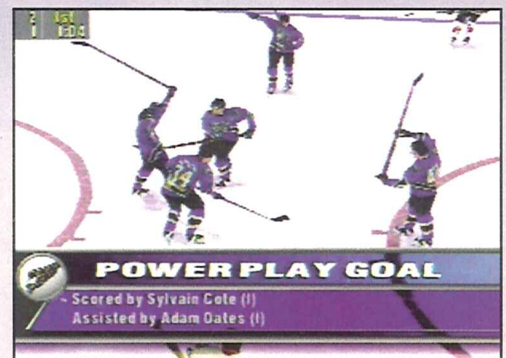
La increíble velocidad y suavidad de los movimientos



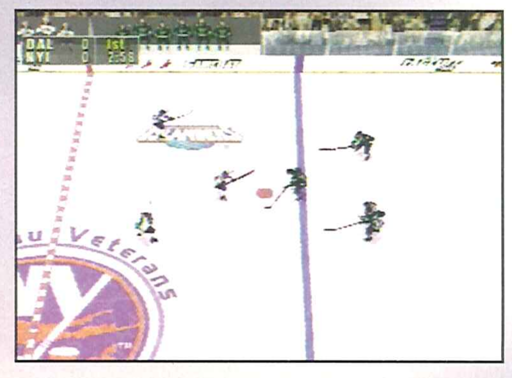
No es muy relevante, pero no estará traducido.



El momento clave enel que se tensan todos los músculos de nuestro cuerpo para disparar un auténtico cañonazo contra la portería contraria... Pura descarga de adrenalina.



No deberemos entretenernos en las celebraciones, porque nos pueden marcar un gol en el segundo siguiente y echar por tierra nuestra ventaja.



El juego cambia constantemente de perspectiva, y nos obsequiará con un zoom trepidante que va a ser de gran ayuda para seguir la acción.

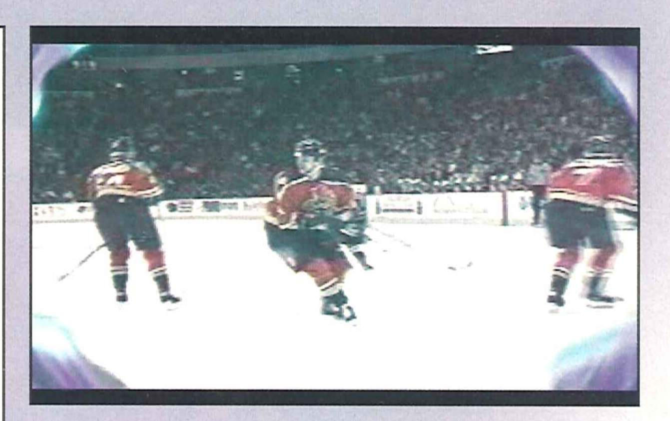






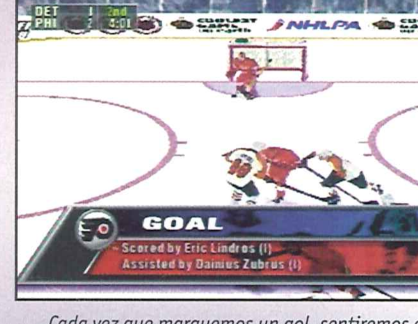
Dirige tu equipo

«NHL face off 98» incluirá un completo editor de jugadores, fichas de las estrellas de la liga norteamericana, y la posibilidad de gestionar los traspasos de nuestro equipo. Así podremos hacer, además de las labores de jugador, las tareas de manager.

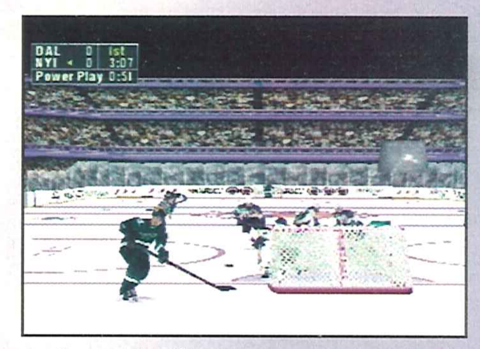


A pesar de que el hockey sobre hielo no goza de demasiados adeptos en nuestro país, lo cierto es que sus simuladores resultan siempre muy emocionantes. «NHL Face Off 98», no será la excepción.

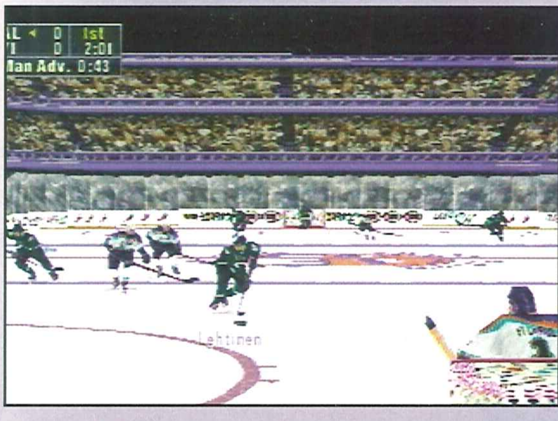




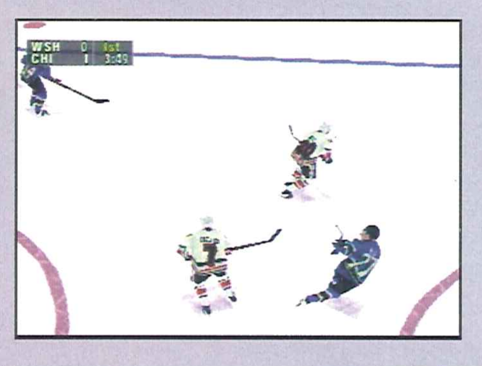
Cada vez que marquemos un gol, sentiremos el aplauso o el abucheo del público, dependiendo de si jugamos en casa o fuera.



El apartado gráfico del juego es excelente, y los jugadores se moverán por la pista con un enorme realismo.

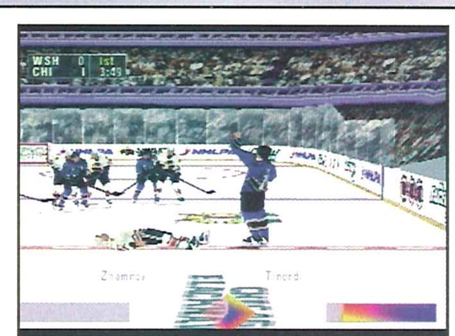


No va a ser fácil superar a los porteros, y cada gol marcado va a suponer una auténtica satisfacción.







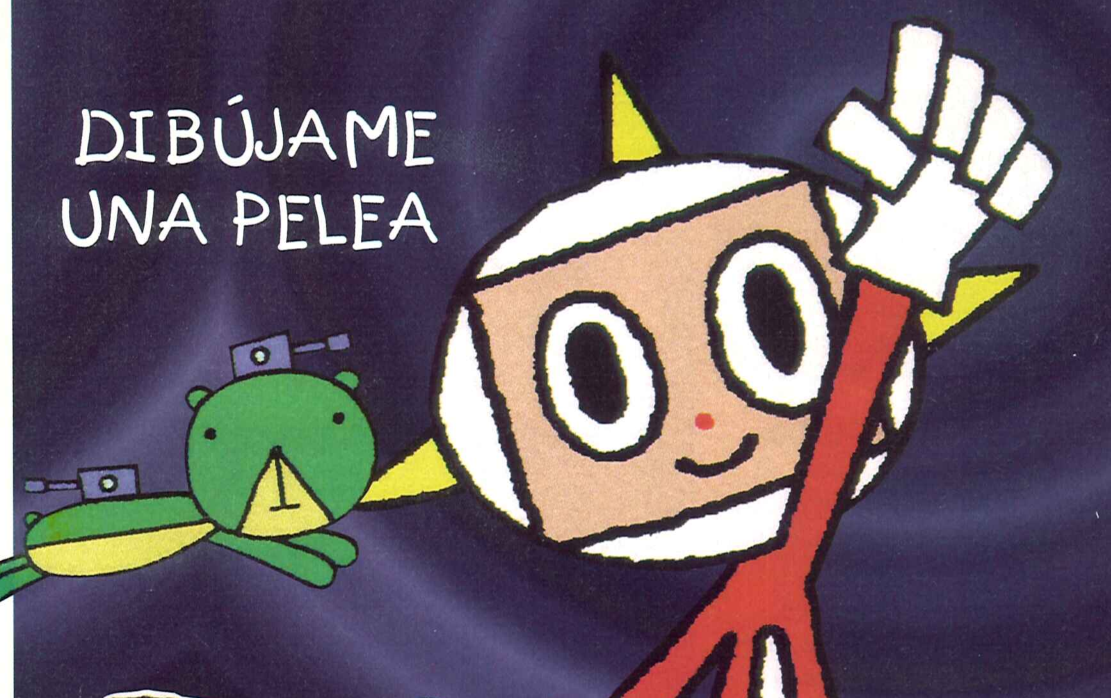


Solventa tus diferencias... a golpes

Como no podía ser de otra forma, en esta recreación del hockey se han incluído las típicas peleas entre los jugadores. Cada vez que nos encaremos con un jugador contrario, podremos liarnos a mamporros hasta hacerle besar el hielo... (o él a nosotros).

DIBÚJAME UNA PELEA

En la era de los polígonos, las texturas y las tres dimensiones, Konami se atreve a lanzar una apuesta totalmente diferente. ¿Cómo sería un juego de lucha diseñado por un niño? Es difícil saberlo, pero seguro que se parecería mucho a este «Rakuga Kids».



RAKUGA KIDS

Konami intentó hace poco con «GASP» hacer un juego de lucha "serio" para N64, pero la verdad es que la cosa no les salió demasiado bien. Ahora ha decidido cambiar radicalmente de estilo, pues «Rakuga Kids» de serio no tiene nada. ¿Cómo se podría calificar así a un cartucho cuyos protagonistas serán dibujos hechos por niños?

El argumento del juego habla de unos lápices mágicos que se encuentran unos chavales, de cómo esos chavales pintan unos personajes, de cómo los personajes cobran vida... en fin, que se armará la marimorena y todo acabará convertido en un juego de lucha atípico.

Lo más llamativo, evidentemente, van a ser los gráficos. Puede que vuestra primera impresión al ver las pantallas sea: "buah, qué antiguos", pero no os equivoquéis. Aunque el juego sea en 2D y no haya polígonos ni nada que se les parezca, el nivel técnico será muy alto. Os aseguramos que los combates parecerán una película de dibujos animados, y que las animaciones correrán con una fluidez fuera de toda duda.

A esto se le va a unir una concepción de las peleas en la que primarán la imaginación y el sentido del humor. Habrá golpes especiales, claro que sí, pero sin el dramatismo que suele presidir este tipo de juegos. Los luchadores de «Rakuga Kids» serán capaces de estar partiéndose la cara y que aquello parezca un juego de niños, y nunca mejor dicho.

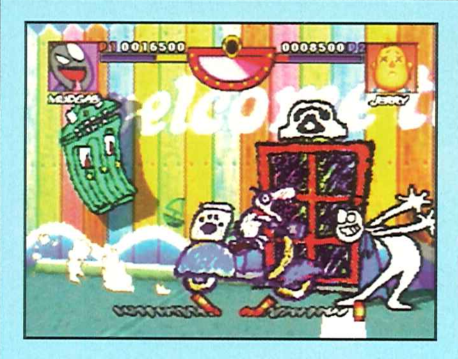
Además, los modos de juego también incluirán alguna que otra novedad con mucha chispa. Por ejemplo, uno os permitirá convertiros en entrenadores de un personaje, hacer que desarrolle unas características concretas de lucha (que sea un especialista en dar patadas, o que utilice un golpe especial más que los otros), y luego presentarle en combates en los que vosotros le veréis actuar, pero sin poder controlarlo.

En fin, que si lo que se paga hoy en día es la originalidad, y más en un género como el de la lucha, «Rakuga Kids» va a tener dosis para dar y tomar. No dejéis de visitarnos el mes que viene si queréis seguir la trayectoria de estos peculiares luchadores de Konami.





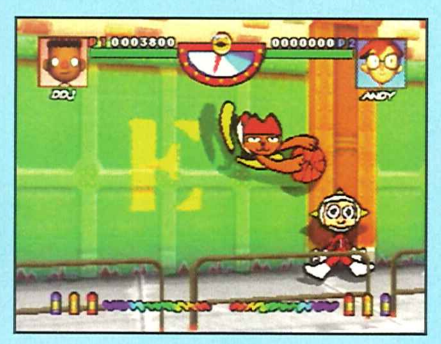








El plantel de luchadores del juego incluirá hasta ocho personajes distintos. Tanto su aspecto como su forma de pelear serán de lo más variado, en consonancia con la personalidad del chaval que lo dibujó.

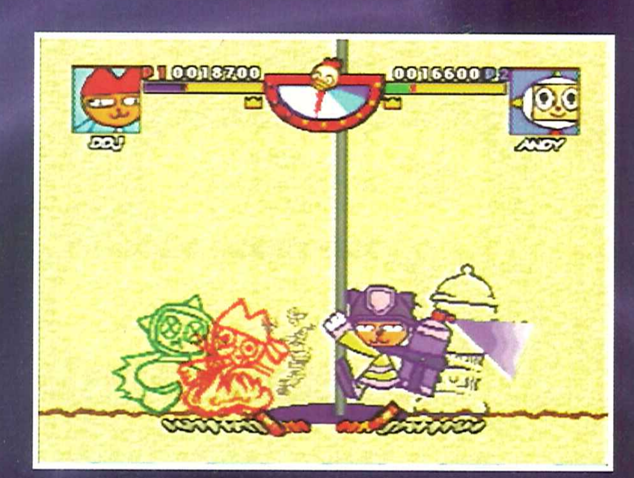


Golpes de locura

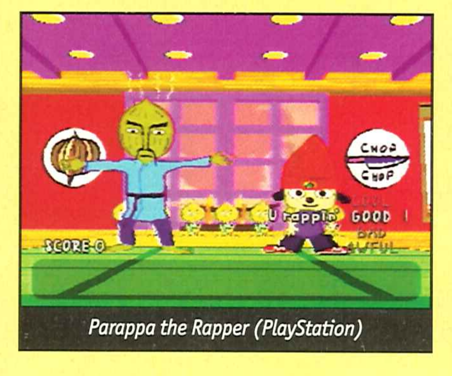
Viendo el aspecto de los personajes os podéis hacer una idea de cómo serán sus golpes. Tanto los movimientos especiales como los ataques mágicos -que podréis hacer cuando se os llene una barra de energía especial-, harán que la locura se apodere de la pantalla.



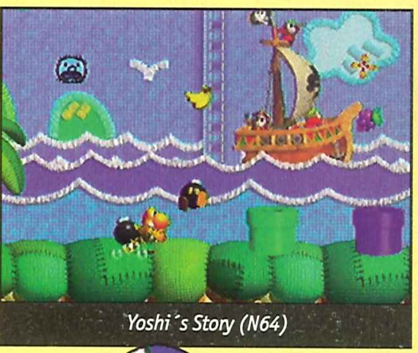
Konami nos ofrecerá una visión diferente de la lucha, con gráficos originales y mucho sentido del humor.



No, a esta pantalla no le ocurre nada extraño. Lo que pasa es que la hemos tomado utilizando una de las opciones del juego, que os permitirá ver los gráficos como si de un boceto se tratara, sin colores y con los escenarios menos perfilados que de costumbre.



Parappa the Rapper (PlayStation)



Yoshi´s Story (N64)

Diseño made in Japan

No cabe duda de que «Rakuga Kids» va a estar a la última en lo que a tendencias estéticas se refiere. En los últimos meses hemos visto cómo desde Japón nos llegaban juegos con gráficos imitando al graffity, lejos de las técnicas 3D más a la última. Quizás el referente más claro sea «Parappa the Rapper», aunque también el genial Yoshi se atrevió a debutar en la Nintendo 64 con gráficos en esta línea.







Los combates de «Rakuga Kids» se desarrollarán en 2D, aunque los escenarios tendrán detalles técnicos (sombras, reflejos) para dotarles de mayor volumen.



¿Un concierto de saxo? Nada de eso. Esto que veis es un golpe especial, lo que os puede dar una idea del peculiar planteamiento del juego de Konami.

A finales de Febrero, Infogrames lanzará en España su Astérix para PlayStation

Astérix

¡ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS!

Año 50 A.C. La Galia está completamente ocupada por los romanos, bueno, toda no, un pequeño pueblecito de irreductibles galos continúa resistiendo al invasor...

Poder disfrutar con estos personajes en la consola de Sony.

En la versión que hemos visto, el control resulta bastante complicado.

La vida en el pequeña aldea de nuestros amigos transcurre plácidamente, cuando Panorámix convoca a todos los habitantes para contarles algo importante: nuestro druida necesita unos nuevos ingredientes para perfeccionar su receta de la poción mágica y hacerla aún más efectiva, unos ingredientes que se encuentran repartidos por los amplios y peligrosos dominios del César. Y es ahí donde Astérix y Obélix se despedirán de sus compañeros y se embarcarán en su emocionante aventura dispuestos a recuperar los objetos más variados.

Cada fase se desarrollará a partir de un mapa de la Galia en el que tendremos que ir conquistando diferentes territorios, para lo cual deberemos mostrar nuestras aptitudes de buenos estrategas. Una vez invadidos determinados objetivos, nos enfrentaremos a distintos "beat ´em up" con elementos de plataformas que se desarrollarán entre las 2D y la tridimensionalidad.

De esta forma, el astuto Astérix y el fortachón Obélix se encontrarán inmersos en una aventura que nos va a permitir viajar por los confines del imperio romano repartiendo tortas a cuantos soldados, gladiadores y centuriones se crucen en nuestro camino. Para ello nuestros héroes podrán llevar a cabo un gran número de acciones y movimientos diferentes, que nos recordarán las andanzas de estos geniales galos en el mundo del cómic.

Algunas dosis de estrategia, multitud de pequeños juegos y fases de bonus, un gran número de escenarios y una notable cantidad de sorpresas completarán un juego del que podremos disfrutar en breve en PlayStation... y completamente traducido al castellano

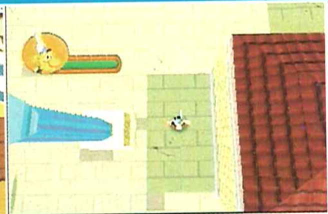
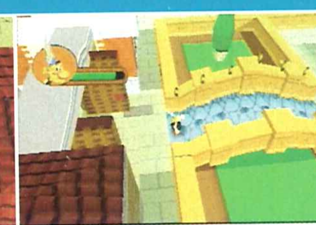




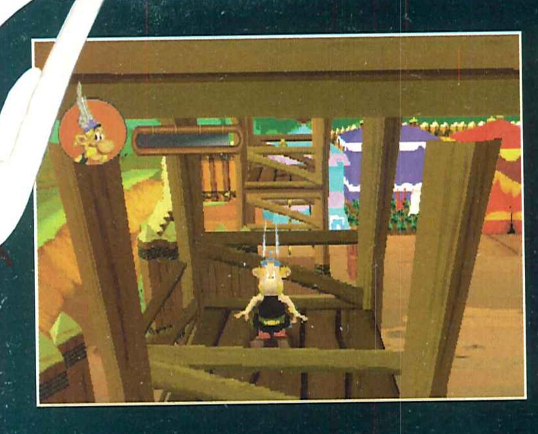
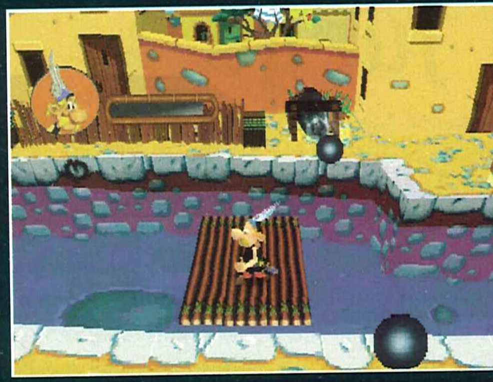


NI DESARROLLO LINEAL, NI TRIDIMENSIONALIDAD TOTAL



Los niveles "beat´em up" poseerán un caracter tridimensional, si bien los caminos a seguir serán bastante lineales. Un "movido" juego de cámaras se encargará de darle más gracia al asunto.


ASTÉRIX Y OBÉLIX PROTAGONIZARÁN UN JUEGO EN EL QUE SE COMBINARÁN FUERZA E INTELIGENCIA A PARTES IGUALES.



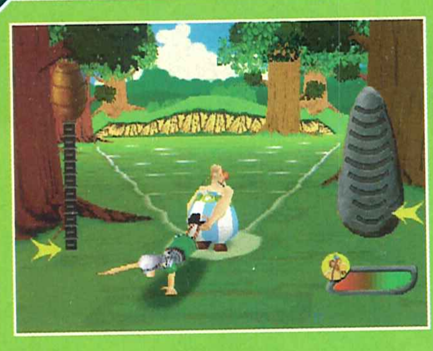
Cuestión de estrategia
Los diferentes niveles de "beat´em up" estarán unidos mediante este mapa de la Galia. Antes de entrar en acción, deberemos conquistar un territorio determinado, demostrando nuestras dotes como estrategas en una batalla por turnos frente al poderoso ejército romano.



Entre los distintos escenarios que visitaremos, no faltará el famoso galeón pirata. Pero también iremos a campamentos romanos e incluso a la propia Roma.



Muchas de las escenas del juego nos recordarán a las vistas en los cómics. Los sufridos soldados romanos también sufrirán aquí los efectos de la poción mágica.




¡CUÁNTOS JUEGOS, POR TUTATIS!

A lo largo del juego visitaremos distintos escenarios y afrontaremos situaciones muy variadas, protagonizadas tanto por Astérix como por Obélix. Aquí vemos al orondo galo practicando el "lanzamiento de romano" y a Astérix saltando de tronco en tronco.



The Granstream Saga

Un GRAN juego de ROL

Se acerca el final. Los continentes se han mantenido flotando en el aire durante mucho tiempo, pero ahora todo comienza a hundirse en la nada. En estos momentos, nuestra única esperanza está en un anciano mago y su joven discípulo. Ellos son los únicos capaces de recuperar los objetos de los hombres sabios, los elementos con la suficiente fuerza como para mantener el orden natural en el cosmos.

Con esta épica historia, desembarca casi por sorpresa el último juego de rol para PlayStation, «Granstream Saga». Desde la llegada de «Final Fantasy VII», hemos podido disfrutar de grandes joyas dentro de este género, «Alundra», «Azure Dreams» o «Wild Arms», pero en esta ocasión Sony va a rizar el rizo y nos presenta un juego desarrollado completamente en tres dimensiones, (nada de escenarios prerrenderizados ni de gráficos sencillotes), que posee un argumento realmente envolvente y que incluye una banda sonora de fábula.

Lo primero que va a llamar nuestra atención es la estética del juego, entre lo futurista y lo medieval -muy al estilo de «Final Fantasy»-, pero con una orientación claramente manga. Escenarios espectaculares, personajes de un tamaño enorme y multitud de escenas de anime son la señas de identidad de un título que os sorprenderá por su alucinante apartado gráfico.

Por otra parte, los aspectos más característicos de los juegos de rol, se mantienen intactos: muchos diálogos, gran cantidad de personajes, armas, hechizos, enormes laberintos y un héroe que vive con intensidad su historia.

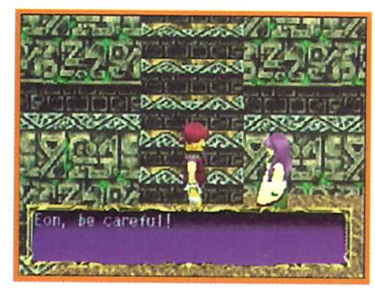
Sin embargo, la cosa no se queda ahí, pues se ha revisado el aspecto de la jugabilidad y se han tratado los combates de una forma innovadora. Ahora no tendremos que esperar nuestro turno para lanzar un hechizo, sino que viviremos alucinantes enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los monstruos que se crucen en nuestro camino. Con ello, el juego gana en espectacularidad y diversión.

En cuanto al apartado técnico, resulta apabullante y los gráficos recrean perfectamente el entorno con una perspectiva cenital en 3D. Es una lástima que no se hayan retocado los movimientos de nuestro protagonista, que, aunque son muy suaves, recuerdan más a los de Robocop, que a los de un joven aventurero.

Los combates presentan aún mejor aspecto, particularmente cuando lancemos los ataques especiales, y los hechizos aportarán la nota de vistosidad a los enfrentamientos, con unos lujosos efectos de luz.

Para acompañar a «Granstream Saga» se ha compuesto además una banda sonora alucinante, muy variada, adecuada a cada situación y con una factura impecable: es uno de los pocos juegos en que vamos a escuchar ►







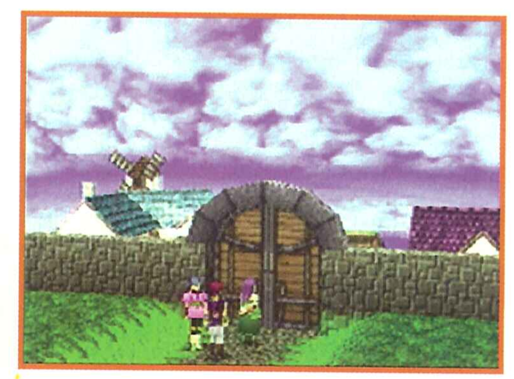




Nuestros compañeros nos ayudarán a lo largo de la aventura, aunque sólo sea con consejos.



Será todo un placer visitar las casas de cada pueblo, y de paso registrarlas, para conseguir alguna moneda.



Las entradas a cada nuevo lugar serán de lo más espectacular. Juzgad por vosotros mismos.

Do you speak english?

El mayor inconveniente que presenta «Granstream Saga» es que no se han traducido los múltiples diálogos. Más aún, en algunos casos ni siquiera aparecen los subtítulos de lo que dicen nuestros personajes, por lo que seguir la aventura va a resultarle muy difícil a quienes no dominen el inglés. Una auténtica pena, pues este juego merecía haber sido traducido.









«The Granstream Saga» es un sensacional juego de rol que, por desgracia, no está traducido al castellano.

Manga por un tubo

La historia que envuelve a este espectacular juego aparecerá narrada por unas alucinantes secuencias al más puro estilo manga. Así podremos vivir los momentos más dinámicos y, en ocasiones, más subidos de tono, de nuestros protagonistas.

Es una lástima que los diálogos no se hayan doblado, pero las escenas hablan por sí solas...









El protagonista del juego también podrá tocar la ocarina... ¿Os suena esto de algo? Este no es el único detalle de «Granstream Saga» que nos va a recordar a «Zelda 64».



La perspectiva del juego cambiará constantemente, pero sólo controlaremos al personaje con la perspectiva cenital.



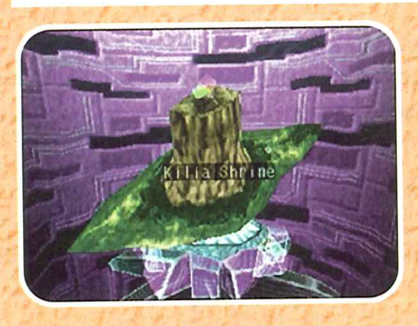
Vamos a recorrer todo tipo de escenarios. Desde el ambiente tétrico de los subterráneos, hasta el estilo Hi-Tec de las naves espaciales.

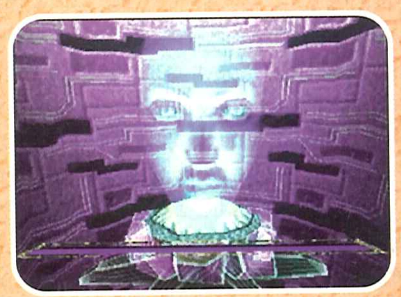




Viaje con nosotros

Nuestro grupo de aventureros va a desplazarse de ciudad en ciudad de una manera muy original: volando en una torre. Siempre que deseemos cambiar de localización, deberemos indicar nuestro destino a este amable coloso, que muy gustosamente nos dejará en el lugar, ¡y encima gratis!



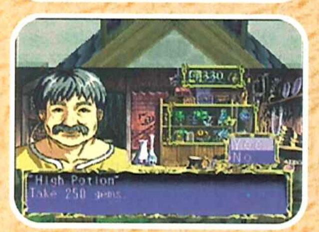


De compras por Arona

Como en cualquier aventura que se precie, antes de lanzarnos a la acción vamos a poder equiparnos en las diferentes tiendas de cada pueblo.

El único modo para conseguir ese hacha con el que llevamos soñando todala vida, será ahorrar un poquito y mostrar nuestras habilidades en el arte del regateo. Suerte que con las rebajas...







El sigilo será fundamental para salir airoso de algunas situaciones, sobre todo en una nave infestada de guardianes.







Los escenarios son totalmente 3D y podremos movernos por ellos con entera libertad.

Preparados para el combate







A diferencia de la mayoría de los juegos de rol, en este título se ha eliminado el a veces tedioso sistema de combate por turnos. Al luchar contra nuestros enemigos cambiará la perspectiva de la acción, Eon se transformará en un guerrero ancestral y nos enfrentaremos en un combate tipo arcade. El sistema será muy sencillo, y deberemos alternar ataques y defensas con algún que otro hechizo, lo que hará que los combates resulten un poco más sencillos y mucho más espectaculares.

➤ los temas con detenimiento, en lugar de servir como mero acompañamiento al resto de aspectos.

Además de todo esto, la gran ventaja de este nuevo lanzamiento de Sony es que tiene un argumento muy elaborado, que engancha desde el principio, y que introduce a los personajes en la historia muy sutilmente, así que sólo vamos a desear avanzar en el juego para ver cómo se desarrolla esta odisea.

Si por todo esto aún no os parece que este juego es magistral, esperad a saber que la dificultad está perfectamente ajustada y que su duración es enorme, por lo que os aseguremos que vais a estar muchísimo tiempo pegados a vuestra consola.

Sin embargo, «Granstream Saga» presenta un grave inconveniente. Con todo este cúmulo de virtudes, que podrían hacer de este compacto un título absolutamente indispensable para los amantes del rol, no entendemos porqué Sony nos lo presenta en un perfecto inglés.

Es decir, que quienes quieran disfrutar a tope de esta gran obra, necesariamente deberán saber inglés. Una auténtica pena, porque el juego es una pasada.

David Martínez

Consola:	PlayStation
Tipo:	RPG
Compañía:	Sony
Programación:	Shade
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92
Gráficos alucinantes en 3D y movimientos muy suaves, aunque el protagonista tiene un aspecto un poco mecánico. Las escenas de vídeo son animes de buena calidad.

SONIDO: 93
Músicas alucinantes y de gran variedad. Los efectos de sonido están muy logrados, aunque son poco variados. Las voces, desgraciadamente, en inglés.

JUGABILIDAD: 85
Control algo complicado, sobre todo por la lentitud de respuesta en los combates. Los textos en inglés dificultan el entendimiento de esta sensacional aventura.

DIVERSIÓN: 92
Es uno de esos títulos que hacen de los juegos de rol uno de los géneros más envolventes y apasionantes de todos.

VALORACIÓN: 91
Al valorar este título de Sony sentimos algo muy parecido a lo que nos pasó al valorar «Zelda 64». Nos encontramos ante una sensacional aventura, plagada de virtudes por todos lados, tanto en sus aspectos gráficos como de desarrollo, pero que presenta un importante inconveniente: no está traducida. La verdad es que esta circunstancia nos ha parecido muy extraña estando Sony de por medio, pero lo cierto es que este detalle hace que «The Grandstream Saga» deba ser definida como una maravillosa aventura... para los que sepan inglés.

ALTERNATIVAS:
*«**Final Fantasy VII**», sigue siendo el rey del género, aunque también es verdad que «**Granstream Saga**» se coloca muy cerca de él. «**Alundra**» o «**Wild Arms**» son mucho menos vistosos gráficamente, pero al menos están en castellano...*

ÚLTIMAS NOVEDADES:
- Pocket Tennis
- Samurai Spirits
- Baseball Start
- Alimentador AC/DC

YA A TU ALCANCE... NEOGEO POCKET

- Joystick de Neo Geo CD
- CPU de 16 bits
- 20 horas de juego
- Reloj - Alarma
- Calendario
- Horóscopo







King of Fighters Round -1

Neo Geo Cup´98

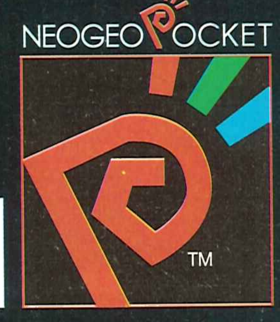
SNK vuelve de la mano de IDED

Infórmate en tu tienda favorita.
Sólo en los mejores establecimientos.

Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es
Tel.: 93 589 54 44- Fax 93 589 49 69
08190 Sant Cugat - Barcelona









STAR WARS ROGUE SQUADRON

La REBELIÓN contraataca

La saga de La Guerra de las Galaxias vuelve a N64 después del apetecible aperitivo que fue «Shadows of the Empire».

Lo que mejor sabor de boca nos dejó de aquel juego fue la primera fase -un breve apunte en plan matamarcianos 3D que transcurría en el planeta helado de Hoth-, y la gente de LucasArts parece haberse percatado de ello y ha montado sobre esa base toda la estructura de «Rogue Squadron».

Esta vez sí que tenéis el honor de meteros en la piel de Luke Skywalker, quien, al mando de un escuadrón de pilotos de élite, se enfrenta a las fuerzas imperiales a lo largo dieciséis misiones diferentes.

En cada una tenéis una serie de objetivos que cumplir, desde proteger a un convoy que está siendo atacado por los cazas imperiales hasta rescatar a unos compañeros que se metieron donde no debían, pero eso sí, siempre cómodamente sentados en la cabina de una de las cinco naves que vienen "de serie" (luego hay truquillos que os permiten pilotar incluso el Halcón Milenario).

El aspecto más brillante del juego son sus gráficos, que os meten de lleno en el universo Star Wars con fantásticas reproducciones de los X-Wing, TIE fighters, AT-ST y demás "juguetes" de combate. De los escenarios nos quedamos con su variedad, su esmerado perfil tridimensional y lo bien conseguidas que están las texturas, más teniendo en cuenta que el juego presume de ser compatible con la expansión de memoria, si bien este cartucho no consigue evitar que en demasiadas ocasiones la niebla haga el papel de invitado indeseable en el horizonte.

De completar la excelente ambientación se encarga una banda sonora fuera de serie que comienza con el imprescindible tema central de la saga y pasa por unos espléndidos efectos de sonoros (láser, explosiones...) y por muchos minutos de diálogos entre naves al estilo "Lylat Wars", muy realistas aunque... en inglés.

Puestos en acción, las naves demuestran estar en perfecto estado de revista, con movimientos obedientes y precisos, y siempre a punto para disparar todo su arsenal contra el enemigo. La jugabilidad es, por tanto, total, si bien el juego se resiente del que nos ha parecido su principal defecto: las misiones son demasiado repetitivas. Aunque cambien la situación y el decorado, al final casi todo se reduce a acabar con la correspondiente tanda de naves imperiales.

¿Y qué es lo que queríamos? Bueno, pues nos hubiera gustado ver algún otro tipo de enemigos y situaciones más diversas: lluvias de meteoritos, enfrentarnos a un destructor imperial, o incluso a criaturas alienígenas, que también las hay, y muy monas, en la trilogía de Lucas.

En fin, que «Rogue Squadron» demuestra estar a un nivel técnico altísimo y guarda largas horas de diversión. Sin embargo, le falta ese punto de variedad para convertirse en un "shoot´em up" definitivo.

Javier Abad



El juego nos hará viajar por los escenarios más famosos de la popular trilogía cinematográfica de George Lucas.



«Rogue Squadron» es un "matamarcianos" en toda regla, con las dosis de diversión que ello implica.



El apartado gráfico es espectacular, especialmente los movimientos de las naves y las texturas de los escenarios.

CAPITULO 1



Ambush at Mos Eisley: *Los desiertos del planeta Tatooine son el escenario de vuestra primera batalla en el juego.*



Rendezvous on Barkesh: *Vuestro objetivo en este nivel es proteger un convoy rebelde que cruza territorio enemigo.*



The Search for the Nonnah: *¡Una nave rebelde se ha estrellado! Tenéis que llegar a ella antes que las tropas imperiales.*



Defection at Corellia: *El General Madine os ha traicionado pasándose al enemigo en el mismísimo planeta de Han Solo.*



Liberation of Gerrard V: *Vuestro potente Y-Wing es la mejor arma para acudir a la llamada de socorro de este planeta.*



El hangar de Luke Skywalker

En cada misión de «Rogue Squadron» pilotáis una nave diferente, hasta un total de cinco, y todas tienen una velocidad y una potencia de ataque distintas. La sexta, el Halcón Milenario, sólo se vuelve disponible después de introducir un password especial.

N64 se acerca de nuevo a La Guerra de las Galaxias y se adentra de lleno en el "shoot´em up" espacial.

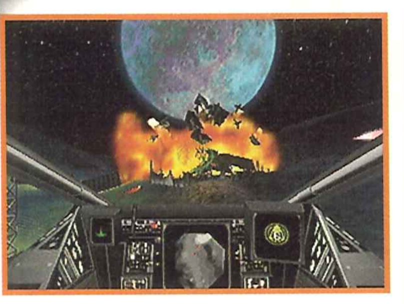
CAPITULO 2



The Jade Moon: *Antes de atacar la fortaleza imperial debéis encontrar el generador que mantiene su escudo.*



Imperial Construction Yard: *En este nivel vuestro objetivo es destruir las fábricas de armamento del Imperio.*



Esta vista interior es una de las opciones para seguir las misiones de «Rogue Squadron». También podéis elegir otras dos exteriores, una más cercana a la nave que la otra.



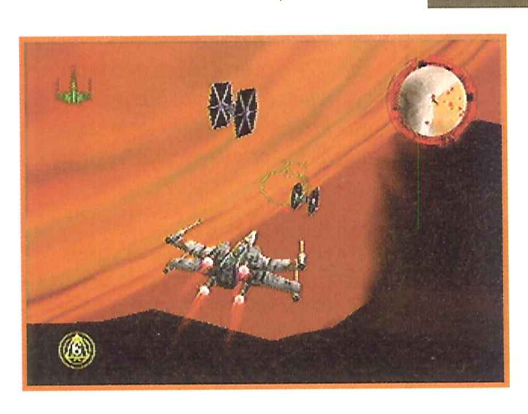
Assault on Kile II: *Un bombardeo intenso con un mal final, la captura de vuestro compañero Wedge Antilles.*

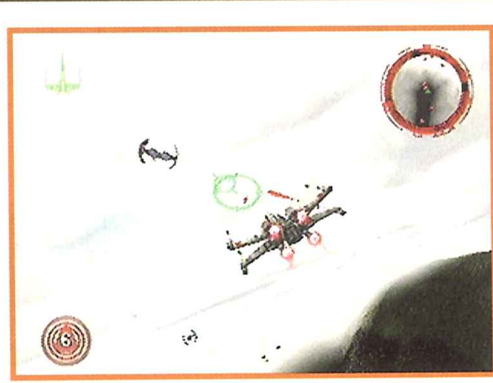


Rescue on Kessel: *Tras descubrir que Wedge va a bordo de un tren, debéis lograr que se detenga sin destruirlo.*



Prisons of Kessel: *La operación de rescate se amplía a otros prisioneros a los que tenéis que escoltar en su huida.*



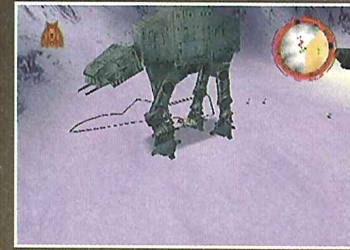




CAPITULO 3



Battle above Taloraan: Tenéis que destruir unos depósitos de gas, pero dejando intactos los objetivos civiles.



Escape from Fest: Esta es una de las misiones más difíciles, porque tenéis que enfrentaros a tres poderosos AT-ATs.



Blockade on Chandrila: ¿Seréis capaces de romper el bloqueo imperial con un tren cargado de mercancías?



Raid on Sullust: Ahora mandáis todas vuestras fuerzas contra una base imperial situada dentro de un volcán.



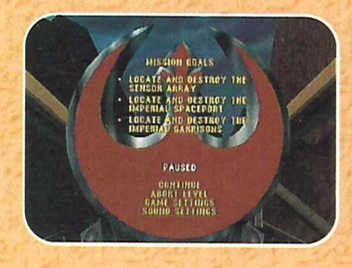
Moff Serdon´s Revenge: Tenéis que dirigiros contra los objetivos imperiales al tiempo que evitáis bajas civiles.

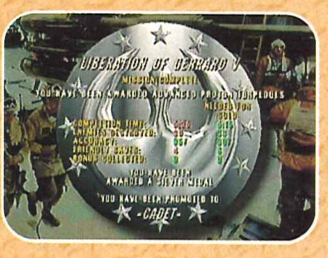
El juego tiene una factura técnica impecable, con reproducciones exactas de las naves que vimos en el cine.

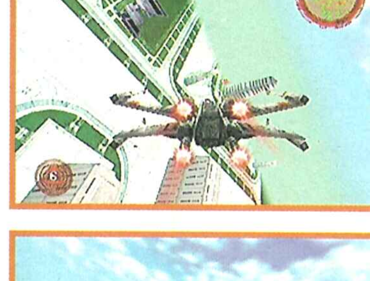
Enhorabuena, piloto

Al cumplir cada misión recibís una medalla según el porcentaje de acierto, el tiempo empleado... El juego se dará por terminado cuando consigáis tener medalla de oro en cada una de las 16 fases.



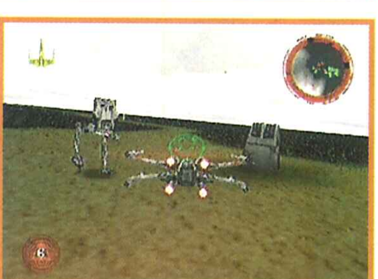


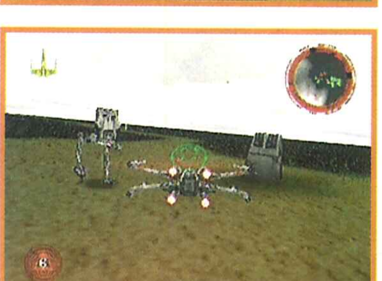


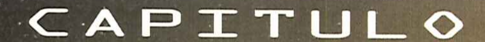




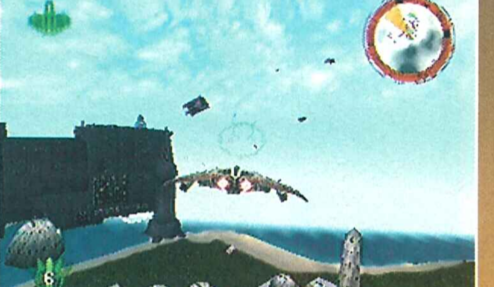








CAPITULO 4



The Battle of Calamari: La última fase transcurre en un planeta acuático cuyas ciudades están siendo atacadas por War Devastators, unas maquinas de guerra capaces de acabar con todo lo que les salga a su paso.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	NINTENDO
Programación:	LUCASARTS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	128 MEGAS



GRÁFICOS: 94

De lo mejorcito que hayas visto en N64. Las naves son perfectas y se mueven de maravilla. Los escenarios reúnen variedad y calidad, aunque acusan la niebla en el horizonte.

SONIDO: 93

Excelente banda sonora, tanto en lo referente a la música como en los efectos. Los diálogos constantes dan un gran realismo a la acción, pero están en inglés.

JUGABILIDAD: 88

Es un juego para sentarse y empezar a disparar, aunque la dificultad en algunos momentos es bastante alta.

DIVERSIÓN: 87

En las primeras partidas resulta muy divertido, pero a la larga se echa en falta una mayor variedad. Una opción para dos jugadores tampoco habría venido mal.

VALORACIÓN: 89

«Rogue Squadron» supone un cambio notable con respecto a «Shadows of the Empire», la primera aproximación en N64 a la gran saga galáctica de Lucas. Esta vez se trata de un "matamarcianos" puro que cuida hasta el más mínimo detalle los aspectos técnicos, entre los que destacan las formidables reproducciones de las diferentes naves y vehículos imperiales que harán las delicias de los seguidores de La Guerra de las Galaxias.
Las 16 fases le otorgan una gran durabilidad al juego, aunque los que no seáis fanáticos de la saga quizás lo encontréis algo repetitivo.

ALTERNATIVAS:
*El referente más claro está en **«Lylat Wars»**, que aunque no tiene el "glamour" de **«Rogue Squadron»** ofrece una mayor variedad en su desarrollo (aunque resulta bastante más corto, eso sí).*

YA a la VENTA en vídeo
los números 1, 2, 3 y 4

Inspirado en el exitoso vídeojuego creado por CAPCOM, el famoso estudio de animación MAD HOUSE ha desarrollado esta Fabulosa colección de 4 vídeos.





La Nueva Imagen del ANIME
(nos estabas esperando)

VAMPIRE HUNTER
The Animated Series
volumen 1

De MAD HOUSE + CAPCOM, una combinación gigante que ha revolucionado el mundo de la animación.

SELECTA VISION S.L.
Calle Roma, 4 08023 BARCELONA
Telèfono 93 - 418 53 00
Fax 93 - 418 88 11
www.selecta-vision.com/otaku

SELECTA VISION

VHS Digital
Hi-Fi Stereo



All Star Tennis '99







Las mejores RAQUETAS del CIRCUITO

Una vez más, parece que dos compañías se han puesto de acuerdo a la hora de lanzar sus juegos.

Después de pasar mucho tiempo sin poder disfrutar en N64 del apasionante espectáculo del tenis, en sólo dos meses nos hemos podido encontrar con dos estupendos simuladores para esta consola: el divertido «Centre Court Tennis» -que os comentamos en el número anterior- y este «All Star Tennis 99», la versión para N64 del juego que ya mostró su calidad hace unos meses en PlayStation.

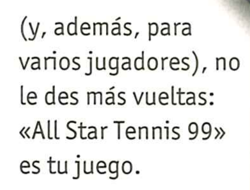
Los programadores de Ubi Soft han realizado una versión totalmente fiel al juego original y así nos encontramos, de entrada, con ocho de las mejores raquetas del circuito, entre las cuales se incluye nuestra admirada Conchita Martínez.

Además, todos estos tenistas harán gala de unos movimientos literalmente soberbios y sus animaciones a la hora de realizar cualquier golpe resultarán sorprendentemente realistas.

Para acompañar este magnífico aspecto visual, Ubi nos ofrece un sistema de control muy coherente, aunque también es cierto que resulta algo complicado al principio. Podremos utilizar, además del pad direccional para variar la trayectoria y la fuerza de la bola, otros cuatro botones para ejecutar diferentes tipos de golpes, lo cual, tras unas cuantas partidas, nos permitirá realizar jugadas espectaculares. Cualquier golpe es posible en este juego, aunque la verdad es que las subidas a la red y los "smashes" no os resultarán nada sencillos de ejecutar.

Estos elementos completan un juego de gran calidad que resulta enormemente divertido, si bien podemos achacarle un pequeño fallo y es el no ofrecer una amplia variedad de torneos y de opciones.

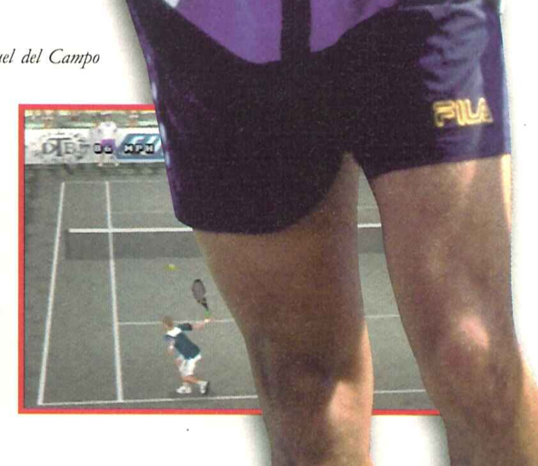
En cualquier caso, si andas buscando un simulador de tenis realista y apasionante a la vez (y, además, para varios jugadores), no le des más vueltas: «All Star Tennis 99» es tu juego.

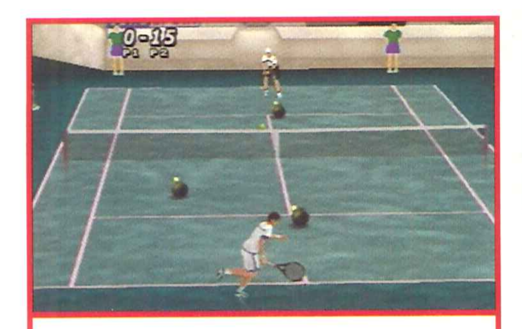


Manuel del Campo







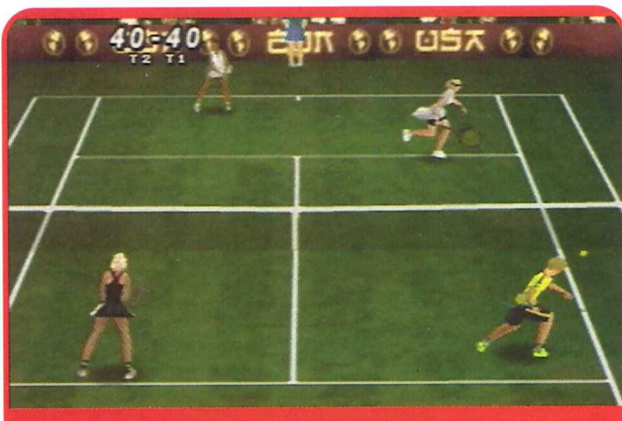


Ubi nos propone jugar a un tenis "explosivo". En este modo de juego, cada vez que la pelota golpee la pista, se activará una bomba que explotará a los pocos segundos. Mejor no estar muy cerca...



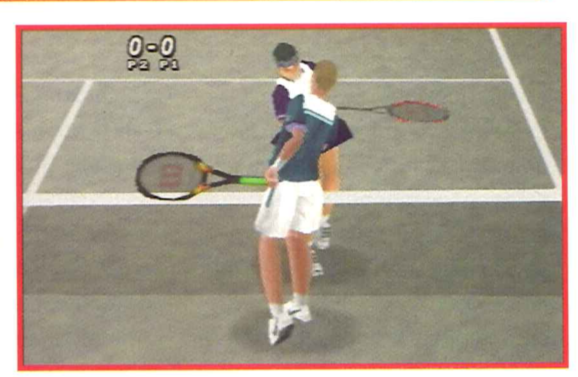


Este es el único torneo que ofrece el juego: un sistema de eliminatorias para 8 jugadores, que pueden ser manejados por otros tantos usuarios.



«All Star Tennis ´99» está pensado para disfrutar en compañía. Hasta cuatro jugadores podrán participar simultáneamente en un apasionante encuentro de dobles. Diversión multiplicada por cuatro.







Cada jugador puede hacer uso en determinados momentos (siempre y cuando esta opción se haya activado previamente) de un supergolpe espectacular casi imposible de parar.

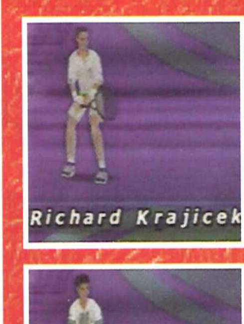


Con «All Star Tennis ´99», el sello francés Ubi Soft nos ofrece un simulador muy realista y de gran calidad técnica.

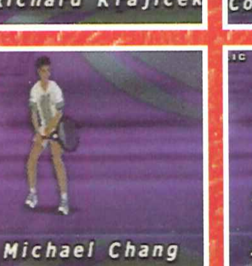
Los cabezas de serie

El juego incluye a ocho de los mejores tenistas tanto del circuito masculino como del femenino, entre los cuales se encuentra la española Conchita Martínez.

El plantel de 12 jugadores se completa con otros cuatro nombres ficticios.









Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Ubi Soft
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	12 jugad./1 torneo
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 megas



GRÁFICOS: 90
Gran nivel en general, pero las animaciones de los tenistas ofrecen una calidad extraordinaria.

SONIDO: 89
La voz del juez de silla está en un perfecto inglés, pero detalles como los teléfonos móviles sonando y el juez de silla pidiendo silencio, son muy realistas.

JUGABILIDAD: 87
Tras un par de partidas no resulta muy difícil jugar al tenis con cierta soltura, aunque algunos golpes concretos no están perfectamente definidos.

DIVERSIÓN: 89
La ausencia de más torneos y posibilidades hace que este aspecto baje sensiblemente, aunque hablando simplemente de jugar al tenis, las cotas de diversión que se alcanzan son altísimas.

VALORACIÓN: 89
Al principio quizás te costará un poco hacerte con los controles, pero con algo de práctica descubrirás que te encuentras ante un simulador muy realista, con el cual podrás disfrutar de partidos muy disputados y enormemente divertidos (sobre todo si jugáis cuatro amigos).
Es un pena que «All Star Tennis 99» no ofrezca un mayor número de torneos y opciones, pero en cualquier caso estamos ante un excelente juego de tenis que no defraudará a los amantes de este deporte.

ALTERNATIVAS:
La referencia es muy clara: **«Centre Court Tennis»**. El juego de Hudson ofrece más posibilidades e incluye más torneos, y su control es algo más sencillo. Sin embargo, **«All Star Tennis»** apuesta por un mayor realismo, presenta una gran calidad técnica e incluye jugadores reales. Depende de tus gustos...







KENSEI SACRED FIST

Flojo. Quizás sea ese el mejor adjetivo para definir a este «Kensei. Sacred Fist». Y es que se trata de un título que flojea en todos sus apartados, en especial en el de la jugabilidad y la diversión, lo cual supone un gran lastre para un juego que ya de por sí no venía a aportar nada nuevo al mundo de la lucha. Y si a esto le añadimos la fortísima competencia a que se verá sometido en el mercado actual (léase «Tekken 3», «Dead or Alive» o el más reciente «Rival Schools»), se puede aseverar sin miedo a equivocación que este título no va a pasar a la historia de los videojuegos como un gran juego de lucha.

Podríamos decir que parte de la culpa de esta afirmación la tienen unos gráficos no demasiado brillantes, entre los que destacan (negativamente, claro) unos escenarios pobres y no muy detallados. O que se debe a que no presenta ningún modo de juego innovador que le diferencie de los demás juegos de lucha, limitándose a ofrecer los típicos modo normal, versus, entrenamiento, survival, y time attack. Incluso también podríamos atribuirle la culpa a la poca emoción que transmiten los combates, siendo como es esencial esta faceta en los juegos de lucha.

Pero quizás de lo que más adolezca este título sea de su control. Un sistema extraño, de muy dudosa eficacia, y que nos hace recordar a cada instante lo asombrosamente intuitivo que resulta jugar a «Dead or Alive», por poner un ejemplo de un juego con un control similar.

Y es que se hace verdaderamente duro acostumbrarse a usar sólo dos botones para golpear (uno de puñetazos y otro de patadas), otro para llaves, y otro para esquivar golpes. Tras unos minutos de desconcierto, se termina por mantener contínuamente apretado el botón de esquivar, y de vez en cuando soltarlo para propinar algún que otro golpe.

El caso es que así transcurren los combates, uno detrás de otro, consiguiendo personajes ocultos (quizá este sea su único punto positivo, el que en total hay 22 personajes), y pasando el tiempo sin que nunca hayamos tenido la sensación de habernos divertido demasiado. Este es su mayor inconveniente.

En definitiva, tenemos que decir que resulta realmente difícil encontrar alguna razón por la cual decantarse por este juego teniendo en cuenta el excelente nivel que hay dentro de este género. Si eres un auténtico fanático de la lucha, a lo mejor consigues encontrarle algún punto positivo, pero tendrás que poner mucho de tu parte.

Roberto Ajenjo

LUCHA descafeinada









Al principio, sólo dispondremos de 9 personajes, pero, poco a poco, según vayamos ganando combates, esta cifra se verá aumentada hasta alcanzar los 22 luchadores.



Aquí podéis observar uno de los escenarios de este juego, en el que se aprecia una cierta falta de detalle y colorido.





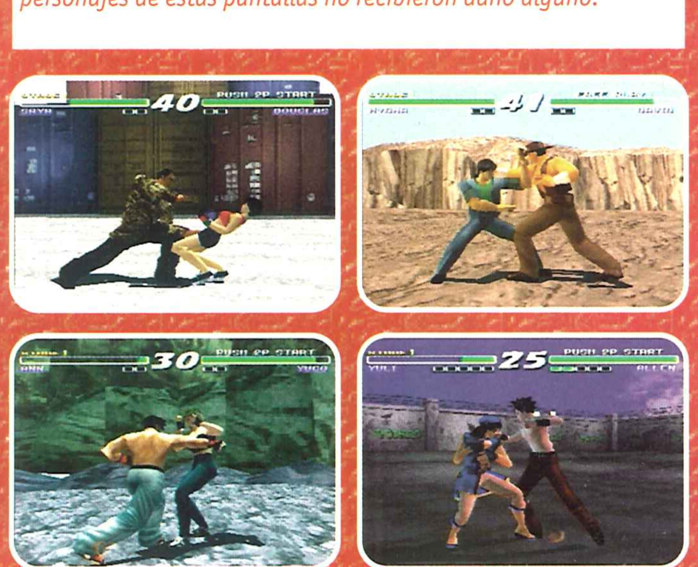


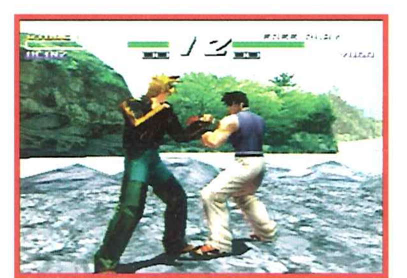


He aquí un detalle curioso: ¿No os parece excesivo el parecido que muestran estas dos pantallas? La primera corresponde a «Kensei» y la segunda a «Tekken 3»...

A que no me pillaaas...

Este es un punto clave en el juego: con sólo mantener apretado el botón de esquivar, el luchador evitará todos los ataques de su contrario . Para que os hagáis una idea, los personajes de estas pantallas no recibieron daño alguno.





Parece que Konami no ha acertado con este título, que no es rival para los grandes del género



Consola: PLAYSTATION
Tipo: LUCHA
Compañía: KONAMI
Programación: KCET
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 22 LUCHADORES
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 80
Los luchadores están correctamente realizados, pero no destacan por su brillantez. Los escenarios, sin embargo, muestran un nivel de detalle demasiado bajo.

SONIDO: 81
Banda sonora rockera muy cañera, pero que al final pasa desapercibida. Los efectos de sonido, cómo no, también son algo flojos, en especial determinadas voces.

JUGABILIDAD: 78
El arriesgado (pero encomiable) intento de ofrecer un control nuevo y diferente no ha dado el resultado esperado, y la verdad es que nunca se le acaba de coger el truquillo.

DIVERSIÓN: 76
Poca diversión se puede esperar de un título al que le falta tanto la jugabilidad. Sencillamente, hay que decir que con «Kensei» no es fácil divertirse.

VALORACIÓN: 78
Konami sabía que para hacerle frente a los monstruos del género debía ofrecer algo especial que lo diferenciara de los demás. Y ha sido una lástima que no les haya salido bien, porque la idea de simplificar el control era buena, pero su puesta en práctica no ha causado el efecto deseado. Quizás si se hubiesen cuidado más los aspectos estrictamente técnicos, o se hubiera incluido algún modo de juego novedoso, este título ofrecería un cierto interés.

ALTERNATIVAS:
«Tekken 3», **«Soul Blade»**, incluso **«Rival Schools»** (aunque éste no sea en 3D)... Cualquiera de estos títulos seguramente te hará disfrutar de la lucha mucho más que este **«Kensei»**.

La última locura de Iguana

SOUTH PARK

Cuatro chavales aficionados a soltar tacos, eructar y hacer gamberradas son los protagonistas de «South Park», una serie de dibujos animados "políticamente incorrecta" cuyo gran éxito en Estados Unidos ha hecho que Acclaim se anime a convertirla en cartucho.

Hojeando revistas extranjeras habíamos visto que le dedicaban grandes elogios al juego, así que nos picaba la curiosidad por probarlo a fondo y ver a qué se debían. La explicación llega desde el momento en que conectáis la consola, cuando aparece la famosa Iguana y le arranca la cabeza a uno de los protagonistas para poneros sobre aviso de lo que os espera más adelante. Y es que en ese talante descarado, sin complejos de ningún tipo, es donde reside la fuerza de «South Park».

El juego es como un capítulo de la serie convertido en "shoot'em up" subjetivo, que además corre sobre el mismo engine de «Turok 2» (recordad que Iguana ha programado los dos juegos). Podéis controlar a cualquiera de los cuatro chavales para hacer frente a una invasión de aliens que han elegido su pueblo como punto de entrada en la Tierra, aunque los pobres no saben la que les espera. Porque no veáis cómo se las gastan nuestros amigos: son capaces de utilizar como arma cualquier cosa que se les ponga a mano, por disparatada que parezca, desde una bola de nieve hasta una curiosa máquina que dispara desatascadores. Además, otro punto fuerte de la serie son sus mordaces diálogos, y el juego incluye todo un repertorio de frases cachondas con "piiiiip" incluidos para ocultar los abundantes tacos.

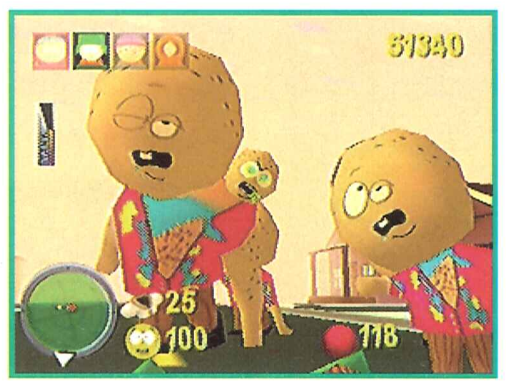
¿Es esto suficiente para que nos sumemos al coro de alabanzas? Pues no, porque «South Park» llega a España bastante descafeinado. Primero debido a que aquí la serie de dibujos animados no es muy conocida, y segundo porque la gracia de los diálogos pasa totalmente inadvertida al estar en inglés.

Pero es que, además, la originalidad alcanza hasta las dos primeras partidas como mucho, y después, el juego no muestra una profundidad "jugátil" demasiado grande. Un ejemplo: al principio seguro que os echáis unas risas al ver que en la primera fase tenéis que acabar con unos pavos que han sido abducidos, pero la cosa cambia después de eliminar, literalmente, a cientos de ellos y ver que no existe ningún otro tipo de enemigos hasta la siguiente fase. Y como tampoco la complicación del juego es muy grande, porque no hay escenarios laberínticos, ni puzzles que resolver, pues al final resulta que «South Park» se queda en un juego graciosete y desenfadado, pero desde luego, muy alejado de los grandes del género que tenéis disponibles para Nintendo 64.

Javier Abad



Vuestro objetivo en el juego es detener una invasión alienígena. En esta fase llegáis incluso a entrar en un ovni.



Los enemigos pueden ser desde vacas a mutantes tan curiosos como estos, pero en general no tienen mucha variedad.



Este enorme pavo es el jefe final de la primera fase. Para matarle tenéis que darle ahí detrás, donde más le duele.

Un arsenal disparatado

Las armas son uno de los aspectos más divertidos de «South Park». Comenzáis con una simple bola de nieve, pero después conseguís lanzadores de pirañas o desatascadores, muñecas explosivas e incluso una gallina que dispara huevos.

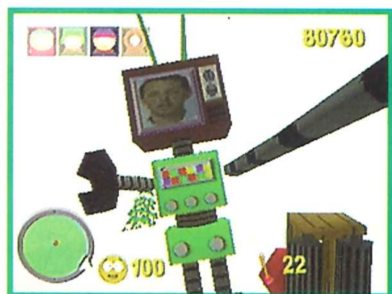


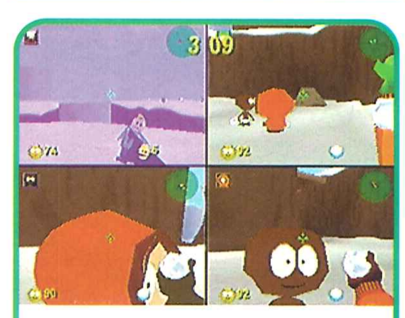












Como viene siendo ya tradicional en este tipo de juegos, «South Park» también tiene un modo multiplayer en el que se enfrentan de dos a cuatro jugadores.



¿Queréis una muestra del escatológico humor de «South Park»? A la izquierda tenéis a Mr.Hankey, la caca parlante, que os protege ¡y además deja rastro! A la derecha, un enemigo con problemas digestivos que, ejem, vomita sobre vosotros. Pues así todo.





Iguana se está especializando en "juguetear" con su logo. Esta vez, el animalito le arranca la cabeza a uno de los personajes.

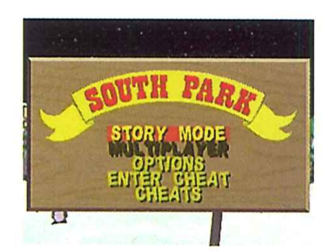


El humor irreverente de la serie de TV inunda las fases de «South Park», pero el juego tiene pocas cosas más que aportar al género del "shoot´em up".



Kyle, Kenny, Cartman y Stan son los cuatro chavales que protagonizan el juego. Sin embargo, hay un montón de personajes extra que aparecerán al avanzar en el modo historia.

Consola: NINTENDO 64
Tipo: SHOOT'EM UP SUBJETIVO
Compañía: ACCLAIM
Programación: IGUANA
Nº de jugadores: DE 1 A 4
Nº de fases: 6
Niveles de dificultad: 3
Memoria: 128 MEGAS



GRÁFICOS: 84
Personajes y localizaciones son clavaditos a los de la serie. El juego se mueve rápido y soporta la expansión de memoria, pero en general es bastante simple.

SONIDO: 89
Es lo mejor del juego. Abundan las voces sampleadas y, por lo visto, lo que dicen tiene mucha gracia. La pena es que, para variar, están en inglés.

JUGABILIDAD: 76
Tu objetivo se reduce a acabar con cientos de enemigos. A veces fácil, a veces difícil.

DIVERSIÓN: 82
La provocativa personalidad de los protagonistas y la locura que envuelve a todo el juego es el mayor atractivo de un título que no le aporta mucho al género. La opción para 4 jugadores, mejora este apartado.

VALORACIÓN: 81
«South Park» se presenta desde el inicio como un título descarado, pero cuando las risas iniciales se apagan es cuando se echa de menos esa profundidad que el juego no tiene. Es admirable la fidelidad con la que Acclaim ha trasvasado el espíritu de la serie de TV al cartucho, pero no han logrado ofrecer un "shoot´em up" espectacular. La acción es demasiado lineal y se reduce a disparar a unos enemigos curiosos pero que se repiten en exceso, y el diseño de los escenarios es tan simple que tampoco contribuye a aumentar la emoción. Si al menos entendiéramos lo que dicen los personajes...

ALTERNATIVAS:
*Nintendo 64 tiene dos verdaderas joyas en este género: **«GoldenEye 007»** y **«Turok» (1 y, sobre todo, 2)**, ambos mucho mejores en todos los aspectos. Si lo que os mola es el rollo desenfadado, **«Duke Nukem»** también atesora más calidad.*

TOP GEAR Overdrive

Con el ESPÍRITU de una recreativa

Lejos quedan ya los tiempos en que se criticaba la capacidad técnica de Nintendo 64 en el campo de la simulación automovilística.

Afortunadamente, el magnífico «F1 WGP» abrió una nueva etapa, acallando esta crítica generalizada y demostrando que los 64 bits de Nintendo tenían mucho que decir en este terreno.

A esta nueva generación de videojuegos de conducción para la consola de Nintendo se suma «Top Gear Overdrive» que, desde una perspectiva totalmente arcade, nos muestra la cara más agresiva de la velocidad.

Lo primero que llama la atención de «Top Gear Overdrive» -siempre y cuando consideremos que se trata de la secuela de «Top Gear»-, es que se han sustituido los vehículos típicos de los rallys por deportivos, todo-terrenos o utilitarios de distintas prestaciones. Aunque este cambio carece de importancia en las carreras en sí, cabe destacar el impecable modelado y solidez de cada vehículo, que logra desterrar por completo el baile de texturas y polígonos, siendo ahora estos detalles inapreciables para el ojo humano.

En segundo lugar, se han incluido elementos -como los turbos o los saltos estratosféricos- que le confieren un cariz mucho más arcade del que presentó a su antecesor.

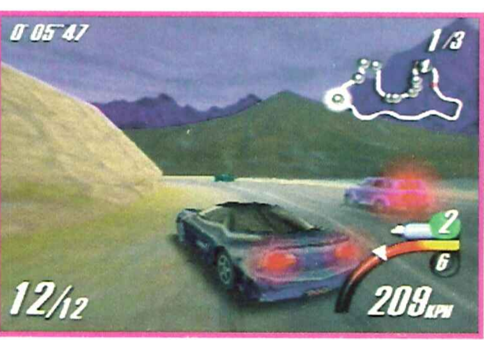
Pero, sin duda alguna, el salto evolutivo más grande reside en la compatibilidad con la expansión de memoria, que en este cartucho marca unas diferencias más que notables -y si no, mirad el cuadro comparativo entre las dos resoluciones-.

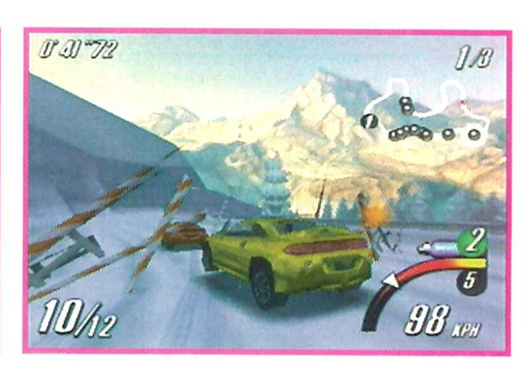
Sin embargo, las novedades se acaban aquí, ya que el resto de elementos que aparecieron en su antecesor siguen presentes sin modificación de ningún tipo. De este modo, por ejemplo, el sistema para acceder a los circuitos es el mismo, de manera que tendremos que superar distintas etapas para acceder a uno nuevo. El problema es el número de circuitos de que disponemos: cinco, los cuales, aunque presentan diferentes atajos, condiciones climatológicas y su correspondiente versión "espejo", resultan bastante escasos.

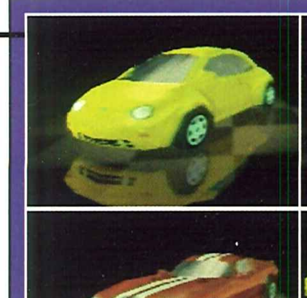
Una lástima, porque «TGO» es un cartucho muy divertido, con una sensación de velocidad más que considerable y muy jugable, pero debido a su escasez de pistas acaba haciéndose corto y repetitivo, como sucede con la inmensa mayoría de las máquinas recreativas.

Alberto Lloret













Existen un total de 14 coches que podremos comprar a medida que ganemos carreras. Lo malo es que sólo podremos utilizar el último que hayamos adquirido, no pudiendo escoger modelos anteriores.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	KEMCO
Programación:	SNOWBLIND
Nº de jugadores:	1 A 4
Nº de fases:	5 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 MEGAS







GRÁFICOS: 87

La solidez del engine deja ver muchas notas de calidad -como la construcción de los coches, los efectos de luz o la ausencia de niebla-, aunque algunos escenarios pecan de ser muy sencillos. Eso sí, la sensación de velocidad es excelente.

SONIDO: 82

Los amantes de las bandas sonoras cañeras disfrutarán de lo lindo con los temas "cuasiheavys" que presiden las carreras. Los efectos cumplen, aunque tampoco os asombrarán por su realismo.

JUGABILIDAD: 92

Conducir cualquier vehículo es tan sencillo como acelerar, frenar y utilizar los turbos. Es lo más parecido a una máquina recreativa.

DIVERSIÓN: 82

A pesar de que las carreras resultan muy divertidas en sí, la escasez de circuitos acaba por consumir sus posibilidades antes de lo debido. El modo multijugador mejora este apartado.

VALORACIÓN: 81

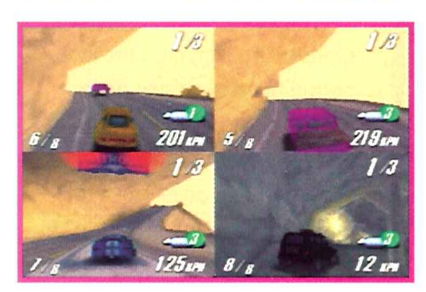
«Top Gear Overdrive» es un muy buen arcade de velocidad que, por desgracia, carece del suficiente número de circuitos como para llegar a lo más alto, a pesar de contar con un apartado gráfico atractivo, ofrecer una sensación de velocidad muy buena y disponer de un apasionante modo multijugador.
Un juego que propone unas carreras divertidas pero cuya durabilidad es muy limitada.

¿Alta o baja resolución?

La imagen de arriba pertenece al modo de baja resolución, en el cual los coches y los efectos de luz cuentan con un nivel de detalle muy inferior al que se consigue con el cartucho de expansión de memoria (abajo).
Y lo mismo ocurre con la sensación de velocidad ...



«TGO» es un divertido simulador de velocidad, pero presenta el inconveniente de ofrecer un escaso número de circuitos.



El modo multijugador os permitirá disfrutar de las carreras más competitivas y divertidas de todo el juego, sobre todo si jugáis con tres amigos.

ALTERNATIVAS:

*En **«V Rally 98»** encontrarás un cartucho de excelente manufactura técnica y con un buen puñado de circuitos. En otro estilo, no te olvides del excelente **«F1 WGP»** que cuenta con todos los circuitos y pilotos de la temporada actual de Fórmula 1. Eso sí, **«TGO»** es el más arcade de todos y el que presenta un control más sencillo.*



Todos los circuitos tienen varios atajos o caminos secundarios que, en la mayoría de los casos, nos permitirán sacar unos segundos de ventaja vitales para alcanzar la victoria.



«TGO» cuenta con cuatro vistas: dos desde dentro del vehículo -una de ellas con retrovisor-, otra situada en la parte posterior del coche y una trasera para poder ver a nuestros perseguidores.

Holy Magic Century

Los combates por turnos típicos de los Juegos de Rol ofrecen en este caso pocas alternativas estratégicas.



Como veis, este juego recuerda gráficamente a «Goemon», aunque su desarrollo, a pesar de ser más RPG, resulta aún más simple.



A un Juego de Rol se le deben pedir muchas cosas: que sea entretenido, variado, que ofrezca muchas alternativas, que tenga unos gráficos atractivos y, sobre todo, que su argumento consiga meternos en el piel del protagonista y nos haga experimentar diferentes tipos de sensaciones.

Por desgracia, la primera muestra de este género que llega a N64 nos ha dejado bastante fríos, debido a que la inmensa mayoría de estas características no se han cuidado todo lo que cabría esperar.

«Holy Magic Century» nos traslada a un entorno típico en los RPG donde los arquetipos de la magia, el bien y el mal son los principales protagonistas. El héroe en esta ocasión es un aprendiz de mago que, a lo largo de su aventura, deberá incrementar sus habilidades para sobrevivir. Esto, como sabéis, es lo típico del género, pero lo extraño comienza en el sistema por el que el protagonista progresa, ya que no existen puntos de experiencia, sino que nos vemos obligados a combatir o explorar los escenarios para encontrar los espíritus que incrementen nuestros poderes.

Además, la trama del argumento -la búsqueda del padre del protagonista- nos obligará a recorrer numerosos pueblos y campiñas, ambos muy bien planteados a nivel gráfico, pero en los que encontraremos varios inconvenientes. Por un lado, en los pueblos apenas hay nada que hacer o que comprar ya que, al no existir la posibilidad de recoger dinero, los tenderos, en un alarde de generosidad, nos regalarán todos los objetos.

Por otro, la mecánica de juego en las campiñas puede llegar a hacerse desesperante, debido a la constante y reiterativa sucesión de los combates.

Además, los recursos mágicos de nuestro protagonista para afrontar los combates se reducen a cuatro hechizos -tierra, agua, viento y fuego- que, a pesar de contar con distintos niveles de potencia, resultan, sin duda, escasos.

En muchos aspectos, «Holy Magic Century» nos ha recordado a la última aventura de Goemon para N64, y no sólo por el parecido gráfico, sino por lo irregular que resulta su desarrollo y por lo vacío que se presenta en algunos momentos. Una lástima: el Rol puro y duro sigue siendo una asignatura pendiente en la 64 bits de Nintendo.





Alberto Lloret





Menús a la carta

Si no sabéis qué hechizos o posesiones tenéis en vuestro haber, los menús os lo recordarán en cualquier momento. Además, la pantalla del mapa os ayudará para saber dónde os encontráis.

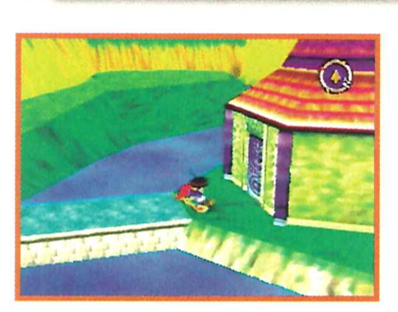








A pesar de que el juego resulta muy facilón, nos encontramos con una dificultad: los textos están en inglés.



Este JDR resulta excesivamente sencillo y carece de los alicientes propios del género.





El interior de las casas ofrece un aspecto muy atractivo aunque, al no existir la posibilidad de ganar dinero, no habrá tiendas y los objetos nos los regalarán.



Así transcurren los combates



Cuando entremos en faena aparecerán dos octógonos que marcarán nuestra zona de acción y la del enemigo.

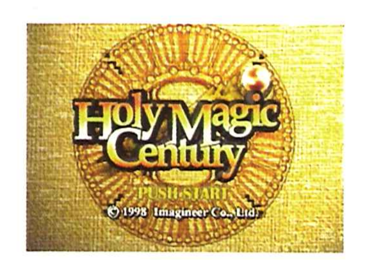


En nuestro turno podremos tan sólo realizar uno de los cuatro hechizos o dar un golpe con nuestro bastón.



Si por el contrario preferimos batirnos en retirada, bastará con salir del octógono exterior para dejar atrás a los rivales.

Consola: NINTENDO 64
Tipo: JUEGO DE ROL
Compañía: KONAMI
Programación: IMAGINEER
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: - -
Memoria: 128 MEGAS



GRÁFICOS: 84
Los escenarios 3D son, en general, atractivos, aunque en ocasiones, como, por ejemplo, en el campo, resultan un poco pobres. Los personajes sí tienen un acabado realmente bueno.

SONIDO: 82
Su tono épico recuerda mucho a «FFV II», aunque no alcanza su calidad.
En lo referente a los efectos, la simpleza es la tónica general.

JUGABILIDAD: 88
Es un Juego de Rol muy simple pensado para los más inexpertos, por lo que no presenta ninguna complicación.

DIVERSIÓN: 78
La reiterativa mecánica, el plomizo sistema utilizado para los combates y la ausencia de elementos tan importantes en los JDR como el dinero, limitan sus posibilidades de entretenimiento, sobre todo para aquellos que busquen un RPG amplio y complicado.

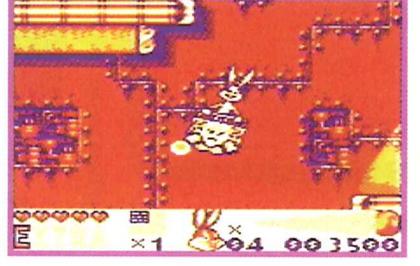
VALORACIÓN: 79
«Holy Magic Century» puede presumir de ser el juego de Rol más sencillo -en cuanto a opciones- que ha pasado por consola alguna. Aunque esta sencillez pueda parecer idónea para los principiantes, su repetitiva mecánica puede crearles un concepto erróneo sobre los Juegos de Rol, que, por regla general, resultan más complicados y envolventes, ofrecen muchos más detalles y, por tanto, se hacen mucho más divertidos.

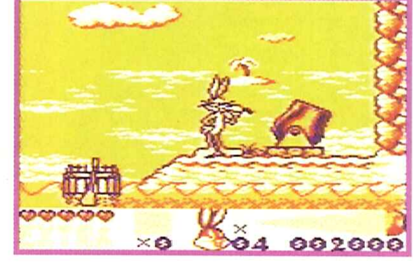
ALTERNATIVAS:
Lo cierto es que N64 no tiene ningún RPG, siendo este **«HMC»** el único exponente del género. **«Zelda»** se aleja un poco de lo que es un Juego de Rol puro y duro, pero aún así, dejará mucho más satisfechos a los seguidores de este género.

"OPERACIÓN ZANAHORIA"

BUGS BUNNY & Lola Bunny







"¡Vaya! ¡Han desaparecido las zanahorias! Tenemos que descubrir quién esta detrás de todo esto."

Esta alarmante situación es la que provoca que Bugs Bunny, y su novia Lola, se vean obligados a introducirse en los estudios de la Warner y enfrentarse a múltiples peligros con el noble fin de recuperar su más preciado tesoro: las zanahorias.

Pues bien, nuestro papel dentro de todo este entuerto será dirigir a Bugs o a Lola (podremos alternarlos cuando queramos, según necesitemos utilizar la fuerza de Bugs o la capacidad de salto de Lola) a través de varios niveles divididos cada uno en 3 fases, que transcurrirán en diferentes escenarios según el plató en el que nos encontremos.

Así, pasaremos por lugares tan dispares como la isla del tesoro, una alocada ciudad o una estación espacial. En cada uno de estos niveles habrá muchas plataformas, montones de ítems que recoger, vehículos en los que montar y, por encima de todo, mucha, mucha diversión.

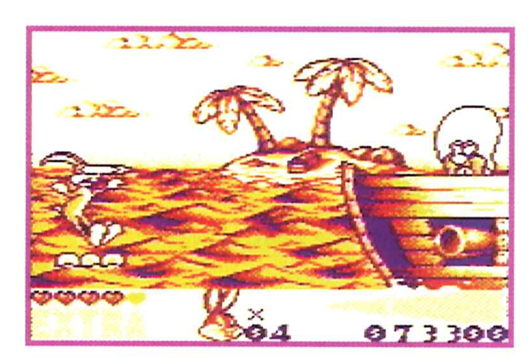
Y es que en este juego, más allá de sus buenos gráficos, de sus alegres canciones y de su perfectamente ajustada dificultad, sobresale su enorme capacidad de diversión.

Estamos seguros que con este título se lo pasarán bomba tanto los pequeños de la casa, por la simpatía que desprende, como los más mayores, por el desafío que supone superar ciertas fases.

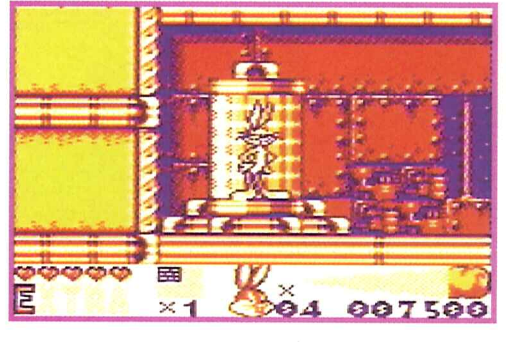
En definitiva, un juego muy recomendable para todo el mundo. Así de sencillo y así de claro.

Oye LOLA, ¿has visto mis zanahorias?

Roberto Ajenjo



Las animaciones de Bugs y Lola son buenísimas. Y si no os lo creéis, mirad qué cara de susto pone al darse cuenta de que le persiguen a cañonazos. ¡Cómo para no asustarse!



La calidad gráfica está fuera de toda duda. En Infogrames se han esforzado por ofrecer variedad y detalle, y la verdad es que han hecho un excelente trabajo.

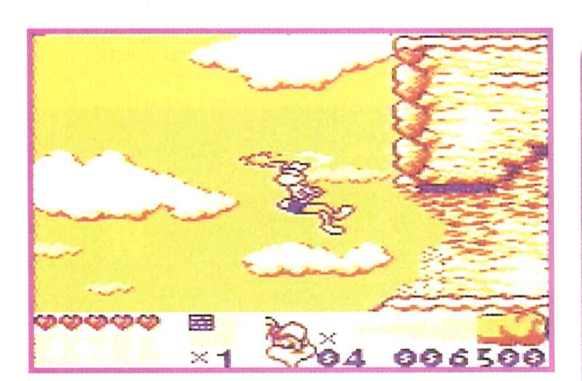


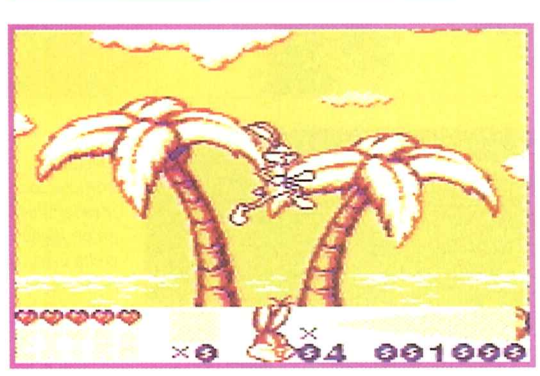
No es que sean muy importantes ni que aparezcan con mucha frecuencia, pero Infogrames ha tenido el detalle de traducir al castellano todos los textos. Bien.

Yo a ti te conozco de algo... ¿no?

A lo largo de nuestra aventura nos iremos encontrando con algunas caras que nos resultarán familiares, como el Diablo de Tazmania, Yosemite Sam o Melvin el marciano. Una auténtica reunión de estrellas de Hollywood en tu Game Boy Color, de cuya versión aquí os mostramos unas cuantas imágenes.

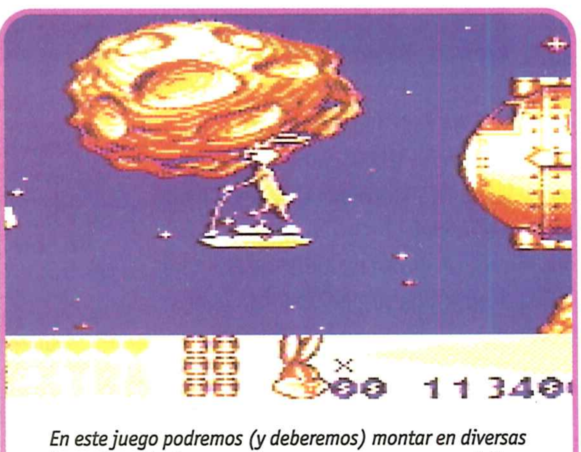






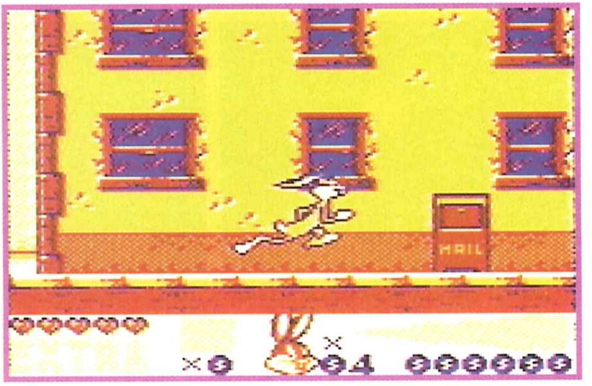


Tras cada nivel, si logramos encontrar todas las letras de la palabra "EXTRA", entraremos en esta simpática fase de bonus, donde nuestra misión será lanzar objetos a los personajes de la Warner al más puro estilo "tiro al pato". Si acertamos todos, conseguiremos una vida extra.



En este juego podremos (y deberemos) montar en diversas clases de vehículos, como barcas, ascensores a propulsión, o incluso scooters espaciales como el que aquí veis. Este hecho añade un aliciente más a un juego de por sí muy divertido.

Buscar las zanahorias perdidas es la excusa que ha usado Infogrames para presentarnos este entretenidísimo plataformas.



Consola:	Game Boy
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Infogrames
Programación:	Infogrames
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	ND
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	8 Megas



Gráficos: 91
Escenarios variados, riqueza de detalles, personajes de tamaño considerable y muy bien animados... La verdad es que tiene de todo y además muy bueno.

Sonido: 89
Terminarás tarareando estas alegres melodías procedentes de los famosos dibujos animados de la Warner. Los efectos, escasos, andan un poco por debajo de la media.

Jugabilidad: 91
Excelente. Gran número de movimientos posibles y, sin embargo, ninguna complicación con los botones. El nivel fácil está al alcance de todos, pero el difícil...

Diversión: 93
La variedad de situaciones y su dificultad te harán quedarte pegado a tu portátil. Y si encima eres un fan de Bugs y compañía, disfrutarás de lo lindo.

Valoración: 91
Infogrames ha logrado aunar en este cartucho las dos grandes virtudes que debe contener todo buen juego de plataformas: diversión... y más diversión. «Operación zanahorias» sabe hacerse desde el primer momento un juego entretenido, presenta retos diferentes constantemente, invita a avanzar porque no se hace repetitivo y, para rematar la faena, tiene una realización técnica impecable. En fin, un gran juego para el que todo plataformero de pro debería hacer un hueco en su juegoteca particular.

ALTERNATIVAS:
«Silvestre y Piolín» puede gustar a los aficionados a juegos basados en dibujos animados, aunque la mecánica de juego no es exactamente la misma. Por lo demás, en plataformas siempre tenemos a «Turok 2», que es algo superior.

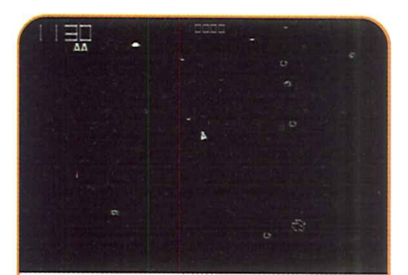
Asteroids

Peñascos siderales de ayer y hoy









¿Alguien ve algo, aparte de unas cositas blancas esporádicas? Pues esto que aquí os mostramos no es otra cosa que el mítico Asteroids original, del cual podréis disfrutar a uno o dos jugadores si conseguís completar el juego en modo arcade. ¡Como pasa el tiempo!

Quien más quien menos, ha oído hablar de un juego de Atari que hizo furor a principios de los 80 en los "billares" (no había tantas máquinas arcade en aquellos tiempos como para llamarlos "salones recreativos"). Su desarrollo era sencillo, como el de todos los juegos de entonces, y consistía en mantener entera una navecita triangular que giraba sobre sí misma y se defendía de una intensa lluvia de asteroides con la ayuda de sus disparos tamaño pixel, en un negro fondo espacial.

Su enorme éxito le llevó al mundo de los microordenadores domésticos, donde la conversión era fácil, y ahora, casi 20 años después de su nacimiento, vemos cómo una máquina de 32 bits recibe «Asteroids», un título de cuando nadie sabía lo que era un bit.

Seguimos manejando la navecita triangular y sigue habiendo montones de asteroides, pero la cosa ha cambiado una barbaridad, obviamente. Desde el comienzo, vemos unos efectos gráficos bastante espectaculares, con asteroides en 3D que rotan satisfactoriamente sobre coloristas fondos en 2D, y un sonido que, respetando el del original, disfruta de suficiente calidad, pero... Resulta que, a pesar de lo difícil del juego (manejar una nave con movimiento de inercia y sin frenos amenazada por el choque con decenas de trocitos de piedra no es coser y cantar), el reto resulta demasiado monótono para los que hayan disfrutado de cualquier "matamarcianos" medianamente bueno en PlayStation y más teniendo en cuenta que el juego sólo tiene cinco escenarios.

Por eso, -con lagrimillas en los ojos-, tan sólo podemos recomendar este mito a los antiguos jugadores que contribuyeron al éxito del mismo, porque a los demás, a no ser que sean anticuarios declarados o picapedreros frustrados, poco puede atraerles destrozar tanto pedrusco.



En la última fase debéis proteger al desamparado planeta Tierra de la lluvia de meteoritos y demás escorias siderales, entre las que también campea algún peligroso misil.



Algunos efectos gráficos son inesperados en un juego como éste. Nadie espera una explosión tan bestial con unas naves tan enanas, que disparan esas cositas.



ENEMIGOS. *No creáis que el juego es monótono del todo. En algunos niveles podréis machacar bichos gigantescos.*



ITEMS. *Las ayudas en forma de capsulillas de color deambulan por la pantalla un rato, pero si no andas listo... ¡adiós!*



NAVES. *Sólo existen tres naves, elegibles al comienzo del juego, para satisfacer nuestros gustos. La de más escudo, mola.*

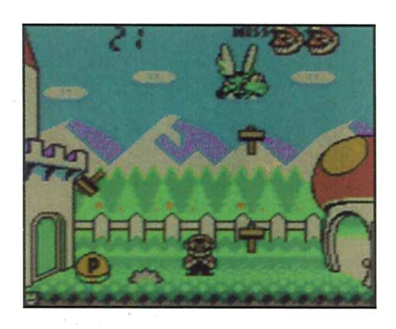


OBSTACULOS. *Además de tener que destruir asteroides, también nos enfrentaremos a peligros como agujeros negros, llamas...*

Game & Watch. Gallery 2

Una joya para coleccionistas











La verdad es que se me hace difícil calificar un juego de esta clase. Y esto es así por el hecho de que, por ejemplo, el no disponer de gráficos de última generación o de una genial banda sonora, no es un defecto, sino precisamente una virtud, una necesidad procedente de las pretensiones de Nintendo de rememorar aquellas míticas "maquinitas" a las que todos hemos jugado alguna vez de pequeños.

Su intención no es deslumbrarnos con alucinantes efectos y personajes animados con multitud de movimientos, sino volver a hacernos sentir aquellas sensaciones que hace mucho tiempo invadían nuestros monitores. Y os aseguro que lo consigue. Realmente nos encontramos ante la DIVERSION y la ADICCION (esas mayúsculas que se vean bien grandes) en estado puro.

¿Una nota? En fin, no creo que un juego de esta índole necesite una calificación para hacerse una idea de lo que puede ofrecernos. Baste decir que, tanto el modo classic como el modern (en éste último se han tratado de adaptar los gráficos a las tendencias actuales), son perfectos reflejos de aquellas míticas "maquinitas". Creo que con eso es suficiente.

Total, que si fuiste uno de esos viciosillos de las "Game & Watch" que marcaron el nacimiento de la gran N (quién iba a decir que casi 20 años después Nintendo llegaría a donde se encuentra hoy), no puedes perderte este cartucho que, además, cuenta con el aliciente de estar preparado para Game Boy Color. Lo dicho: una joya de colección.

TETRIS DX

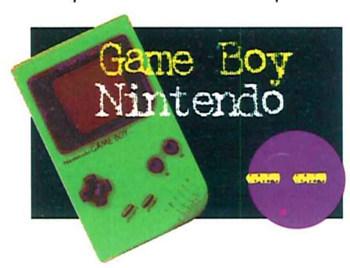
A vueltas con las fichitas... esta vez ¡de colores!

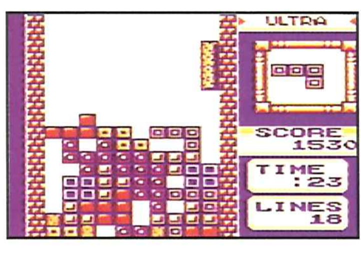
El videojuego más famoso de todos los tiempos aparece en su enésima versión, esta vez para la Game Boy Color, y lo hace manteniendo sus premisas de siempre. Miles de horas pegados a la pantalla intentando completar líneas con las piezas que van cayendo, diferentes modos de juego, y la posibilidad de enfrentarnos a un amigo si disponemos de dos cartuchos y del Link Cable, completan esta maravilla.

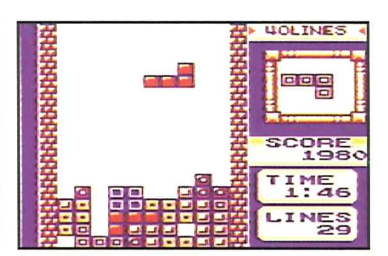
Y es que por «Tetris» no pasan los años. No nos vamos a encontrar con ninguna novedad técnica (excepto el color), y esta versión no es muy diferente de la que apareciese en el lanzamiento de la portátil, pero siempre es un placer reencontrarse con la obra maestra de Pajitnov. Y así poder descubrir que, bajo la simplicidad de sus gráficos y la sencillez de su planteamiento, se encuentran los niveles de jugabilidad y adicción más altos jamás alcanzados por videojuego alguno.

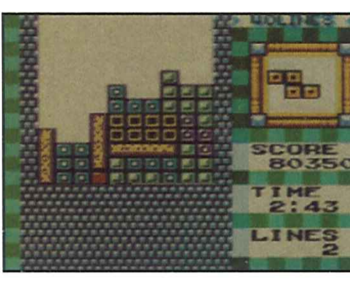
La inclusión de nuevos modos de juego, especialmente el enfrentamiento con la propia consola, son las únicas novedades que presenta este cartucho que aún sigue siendo el rey de los retos a la inteligencia.

Si eres una de esas escasas personas en el mundo que aún no ha jugado con él, no sabemos qué haces que no corres a comprarlo.

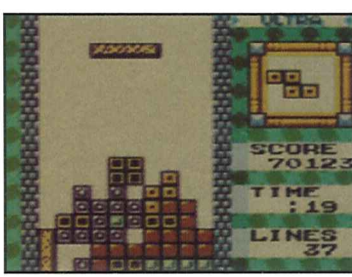


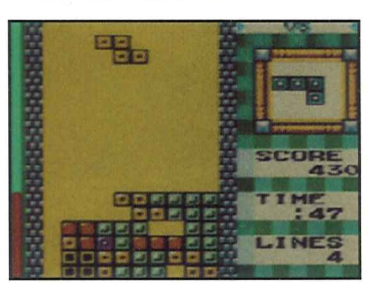












pool hustler

El color del dinero

Pon tus dólares sobre la mesa, empuña tu mejor taco, imprégnalo con un poco de tiza y prepárate a jugar. A la consola de Sony llega un nuevo simulador de billar que nos propone viajar por diferentes ciudades, apostar, y ganarnos la vida demostrando nuestras habilidades sobre el tapete verde.

«Pool Hustler» es un auténtico simulador de billar, y es ahí donde radica su mayor virtud: en el realismo que han conseguido a la hora de recrear una partida auténtica... Sólo nos faltará el murmullo de los espectadores y el humo de los cigarrillos para sentirnos como en un billar real.

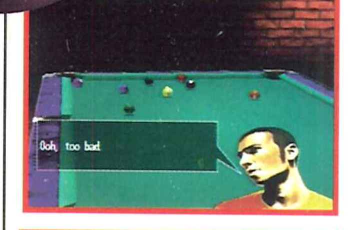
Pero en su mayor virtud radica también su mayor defecto y, como se han querido respetar todos los aspectos del juego, también tendremos largas esperas durante el turno de nuestro contrincante, una dificultad un tanto elevada y la ausencia de cualquier otro elemento externo que pudiera ayudarnos, tales como medidores de fuerza o indicadores de los ángulos.

Sin embargo, «Pool Hustler» no se agota en una simple partida de billar, se han incluido diferentes tipos de juego, la posibilidad de enfrentarnos a un amigo en el modo de dos jugadores, intentar la carambola imposible, e incluso recibir unas lecciones.

Además de esta variedad de opciones, en el apartado técnico nos vamos a encontrar con un juego muy bien realizado: gráficos en 3D que nos permiten movernos alrededor de la mesa con total libertad, movimiento suave y realista de las bolas, y una música muy apropiada.

«Pool Hustler» es un simulador puro, que carece de cualquier connotación arcade, y que por tanto gustará tan sólo a los fanáticos del billar. Realista a más no poder.



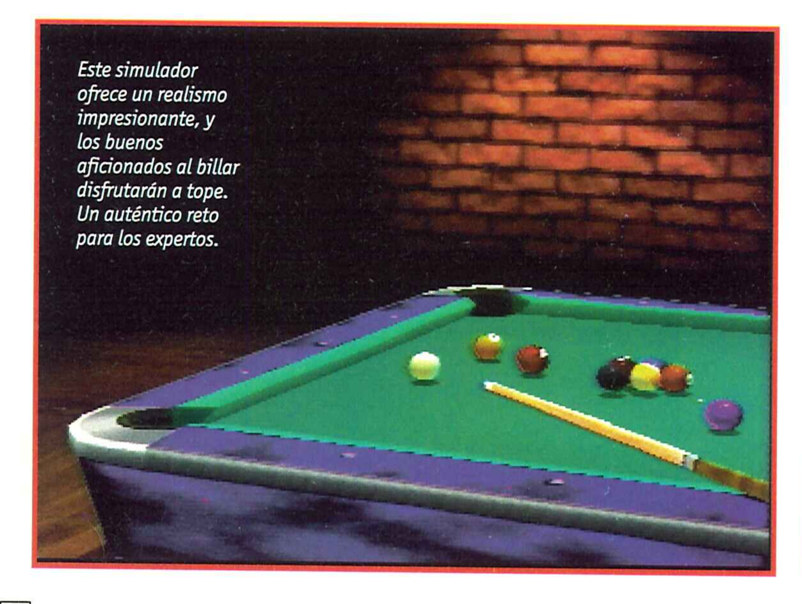




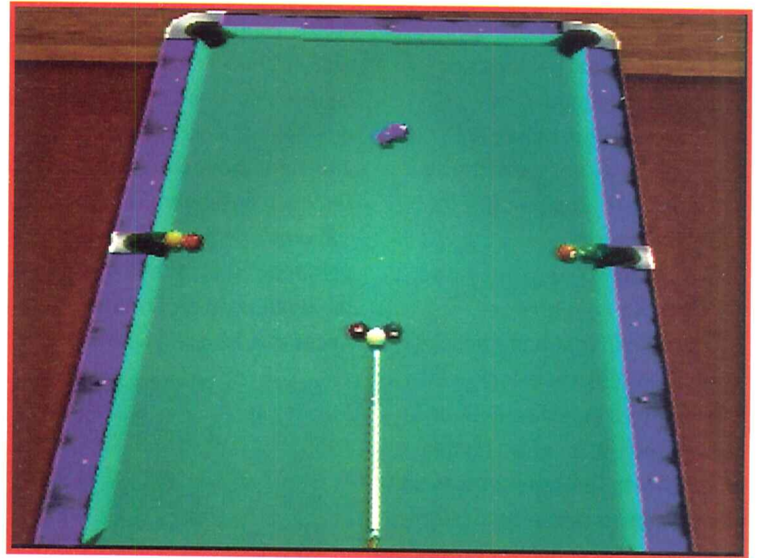


Modo Historia

El punto más atractivo y original de «Pool Hustler» se encuentra en este modo de juego.
En él, tendremos que recorrer los locales más famosos de cada ciudad para competir contra los mejores jugadores, cada uno de los cuales mostrará su personalidad en los comentarios que hará durante la partida.



Este simulador ofrece un realismo impresionante, y los buenos aficionados al billar disfrutarán a tope. Un auténtico reto para los expertos.



¡YA ESTA AQUI!

XPLORER

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON PLAYSTATION

EN VERSIÓN ESPAÑOLA CON MANUAL DE INSTRUCCIONES, PANTALLA Y JUEGOS PRECARGADOS EN CASTELLANO
120 KB, SIETE VECES MÁS POTENTE QUE LO CONOCIDO HASTA LA FECHA.

CARTUCHO EXPLORER
6.995 PTAS
SOFTWARE + CONEXION PC
2.495 PTAS
CARTUCHO + SFOTWARE
8.995 PTAS

Efectos especiales
Vidas infinitas
Munición ilimitada
Niveles ocultos
Caracteres secretos
Armas especiales
Energía sin fin

Y ADEMAS...



- 1 MB 15 BLOQUES
- 2 MB 30 BLOQUES
- 4 MB 60 BLOQUES

*SIN COMPRESION DE DATOS

MANDO DUO SHOCK ANALOGICO Y DIGITAL

9,5

PISTOLA SCORPION

HYPER CONTROLLER

HYPER COMBAT PSX



ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 - ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

De venta en tiendas especializadas y

Listas de éxitos

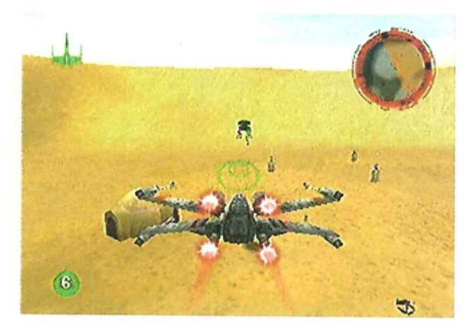
Después de la tempestad navideña viene la calma propia de los primeros meses del nuevo año. Los títulos más fuertes ya están entre nosotros, aunque tampoco es que el panorama esté completamente vacío de novedades. ¿Un ejemplo? La llegada a la Nintendo 64 del esperadísimo «Rogue Squadron». Es hora de hacer balance, ver dónde ha quedado cada juego y decidir en consecuencia cuál es la compra que más nos conviene.

Game Boy

1 (R) - Turok 2
2 (R) - V-Rally
3 (R) - Wario Land 2
4 (5) - Piolín y Silvestre
5 (N) - Bugs & Lola Bunny

8 bits

Nintendo 64



La lista de Nintendo 64 tiene un visitante ilustre. Se trata de «Rogue Squadron», el juego por el que suspiraban todos los seguidores de la saga de Lucas.

1 (R) Zelda 64
2 (3) Mario 64
3 (2) Turok 2
4 (R) Banjo-Kazooie
5 (R) F-1 World Grand Prix
6 (R) Goldeneye
7 (8) NBA Jam '99
8 (7) ISS'98
9 (R) V-Rally '99
10 (N) Rogue Squadron
11 (10) Mission: Impossible
12 (R) F-Zero X
13 (11) 1080 Snowboarding
14 (N) Centre Court Tennis
15 (13) Mortal Kombat 4

64 bits

PSX Platinum



1 (R) Resident Evil
2 (3) ISS Pro
3 (2) Abe´s Oddysee
4 (R) V-Rally
5 (R) Tomb Raider
6 (R) Toca Touring Car
7 (R) Time Crisis
8 (R) Jungla de Cristal
9 (11) Formula 1 ´97
10 (14) Soul Blade
11 (10) Micromachines V3
12 (R) Mickey's Wild Adv.
13 (R) Tekken 2
14 (9) Command & Conquer
15 (R) Bust A Move 2

32 bits

Sega Saturn

1 (R) Deep Fear
2 (R) Panzer Dragoon Saga
3 (R) Resident Evil
4 (R) Tomb Raider
5 (R) Quake
6 (R) Burning Rangers
7 (R) Shining Force III
8 (R) House of the Dead
9 (R) Bust A Move 3
10 (R) Fighters MegaMix
11 (R) Sega Touring Car
12 (R) World League Soccer
13 (R) Duke Nukem 3D
14 (R) Sonic R
15 (R) Street Fighter Collection

PlayStation



1 (2) Resident Evil 2
2 (1) Gran Turismo
3 (R) Tekken 3
4 (8) FIFA '99
5 (R) Crash Bandicoot 3
6 (4) Tomb Raider III
7 (9) Toca Touring Car 2
8 (7) Abe´s Exoddus
9 (6) F-1 '98
10 (12) Rival Schools
11 (N) NBA Live '99
12 (11) Colin McRae Rally
13 (10) Spyro the Dragon
14 (N) The Granstream Saga
15 (14) Apocalypse

32 bits


PlayStation®
Para celebrar la venta de
1.000.000 de PlayStation
¡REGALAMOS 25
TARJETAS "MEMORY CARD"
(Edición especial en plateado)
SONY QUIERE CELEBRAR CON HOBBY CONSOLAS LA VENTA DE SU PRIMER MILLÓN DE PLAYSTATIONS EN ESPAÑA.
PARA ELLO HA CONVOCADO ESTE CONCURSO CON EL QUE, CONTESTANTO A UNAS SIMPLES PREGUNTAS, PUEDES CONSEGUIR UNA "MEMORY CARD" PLATEADA DE DISEÑO EXCLUSIVIO Y EDICIÓN LIMITADA.
HAZ MEMORIA:
1.- ¿En qué mes y año se puso a la venta la consola PlayStation en España?
2.- ¿Cuál fue el primer juego de lucha que apareció?
3.- ¿Qué capacidad tiene una tarjeta de memoria oficial de Sony?
4.- ¿En cuántos colores está disponible la tarjeta de memoria oficial de Sony ?
(Sin contar con esta edición especial)
PlayStation
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Bases del concurso
1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que en envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «1.000.000 de PlayStation»
2.- Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 25 y sus remitentes serán premiados con una tarjeta de memoria (edición especial plateada) para consola PlayStation. El premio no será en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su carta entre el 25 de enero al 26 de febrero de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de marzo de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de la revista Hobby Consolas.
5.- El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
C. Postal
Teléfono
RESPUESTAS
1.-
2.-
3.-
4.-

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Va de coches.

Tenemos el «Gran Turismo», el «Toca» y el «Colin Mcrae». Nos peleamos por saber cuál de ellos es el mejor. Ordénalos en tu orden de preferencia.

En primer lugar colocaría «Gran Turismo»: es el mejor juego de coches que ha salido para cualquier consola. Pero cuidado, porque los otros dos se quedan muy cerca, y andan parejos en cuanto a calidad. Yo prefiero «Toca 2» porque su propuesta es más competitiva, pero si te gustan los rallies, «Colin Mcrae» es un juego soberbio.

¿Qué opinas del «Toca 2»? ¿Es mejor que el «Gran Turismo»?

Oye, ¿tienes algún pariente en Codemasters o algo así? Como acabo de comentar, «Gran Turismo» está por encima de todos sus rivales, pero «TOCA 2» es un auténtico juegazo, de una calidad excelente y te aseguro que ambos pueden convivir en una misma casa sin ningún tipo de problemas (que ya te veo por dónde vas...).

¿Queda mucho para PlayStation 2?

Pues sí, queda bastante. Como mínimo, quedan aún dos años para que salga al mercado (y probablemente no al nuestro, sino al japonés) así que mejor preocúpate de la PlayStation actual. Ya habrá tiempo de hablar de la otra.

Pensamos en comprarnos un volante. ¿Cuál nos recomiendas?

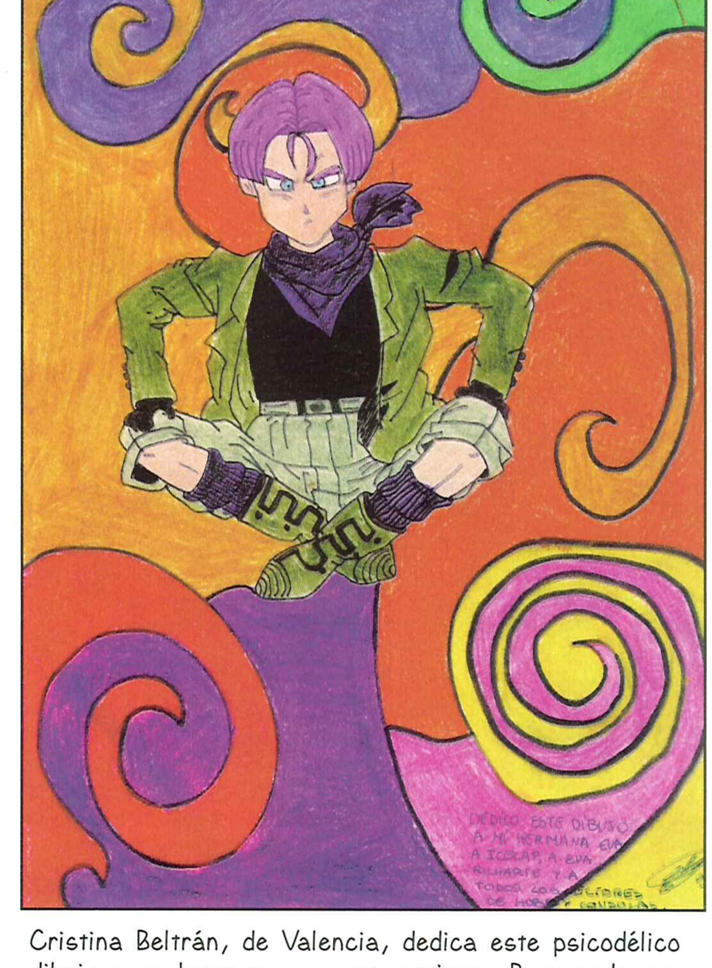
El Shockwave 2, es el más barato, el más manejable el que mejor vibra (con perdón)...

Si tienes el «Fifa 98», ¿te comprarías el «Fifa 99»?

Me "encanta" que me hagas esa pregunta. Si el hecho de poder organizar todo tipo de torneos y jugar la Liga Europea te parece suficiente, entonces sí. Si eso te da exactamente igual, no. Es verdad que también se incluyen nuevas animaciones y algunos regates nuevos, pero eso sólo lo apreciarás si eres un auténtico jugón.

Alfonso y Edu.

PD. Hola, soy Edu, Feliz Navidad.



Cristina Beltrán, de Valencia, dedica este psicodélico dibujo a su hermana y a sus amigas. Pues nada, ya puedes presumir de que lo hemos publicado.

La potencia de Dreamcast.

¿Dreamcast es más potente que los mejores PC´s del mercado junto con una tarjeta aceleradora?

En teoría Dreamcast es capaz de mover más polígonos que cualquier PC, y por tanto se la puede considerar más potente. El problema es si los programadores van a ser capaces de plasmar toda esa potencia en sus juegos. Si hablamos de velocidad, ya es otra cosa, porque los 200 Mhz si son superados por algunos PC´s.

¿Saldrá «Resident Evil 3» para PSX? ¿Cuándo?

Capcom no ha dicho en ningún momento que no vaya a salir. Ahora, la fecha ya es otro cantar. Sí te puedo decir que nosotros no hemos visto ni oído absolutamente nada acerca de esta secuela.

¿Nintendo 64 tendrá más juegos en castellano?

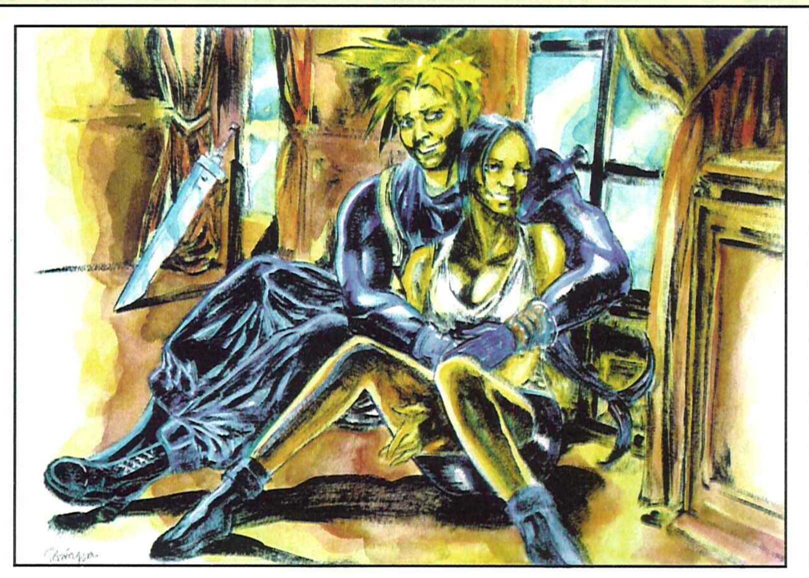
Hombre, esperemos que sí. Dales tiempo a los muchachos...

Alex Barroso Quintero (Gerona).

A vueltas con el Zelda.

Hace unos días me he comprado el «Zelda 64» y he flipado como nunca lo había hecho antes. Bueno, unas cosillas.

¿Habrá DD64 y la ampliación del «Zelda» en él?



Eduardo Paniagua, de Pamplona, ha conseguido en plan "papparazzi" esta instantánea en la que vemos a Lara Croft en una actitud un tanto comprometida con Cloud, el protagonista de Final Fantasy. ¿Acabará esto en boda?

El proyecto DD64 tiene el mismo futuro que Van Gaal en el Barça. Actualmente está abandonado, y si llega salir alguna vez lo hará sólo en Japón.

¿Cuál es el mejor juego de tenis que van a sacar para N64?

Yo me quedo con «Centre Court Tennis», pura jugabilidad y pura diversión. «All Stars Tennis » es más realista, pero tiene menos opciones y torneos.

¿Cuánto dura el «Zelda» si haces exactamente lo que tienes que hacer y coges lo que tienes que coger? Es decir, ¿cuál es el tiempo en el que se puede pasar el jueguecillo?

¡Cómo que "jueguecillo"! Bueno, te puedo decir que Miyamoto se lo acabó en cerca de 40 horas. Y el sabe exactamente lo que tiene que hacer...lo ha hecho él.

¿Saldrá «Mario RPG 2»?

Pues sí, eso parece. Iba a ser para el 64DD pero... ya sabes como está el tema.

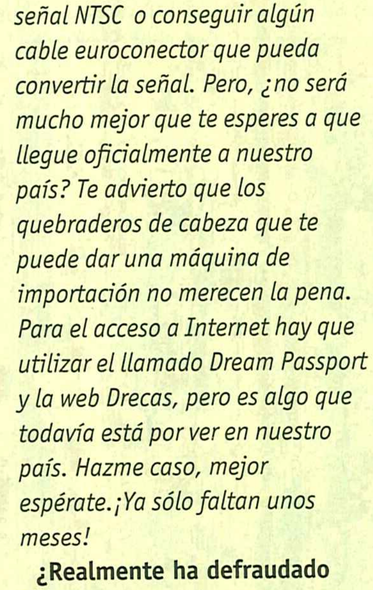
El viciao sin complejos.

Un Dreamcastero.

Hola, me llamo Jose Luis Romeu, de Barcelona, y me gustaría que me respondieras unas preguntas, por favor:

Si consigo la Dreamcast de importación, ¿se podrá enchufar a mi aparato de televisor con normalidad o tendré que usar un adaptador especial, que distorsione las imágenes y el sonido? ¿Y el acceso a Internet?

Pues si que tienes prisa, majo. Como cualquier otra consola japonesa o americana, necesitas que tu TV o el monitor admita



señal NTSC o conseguir algún cable euroconector que pueda convertir la señal. Pero, ¿no será mucho mejor que te esperes a que llegue oficialmente a nuestro país? Te advierto que los quebraderos de cabeza que te puede dar una máquina de importación no merecen la pena. Para el acceso a Internet hay que utilizar el llamado Dream Passport y la web Drecas, pero es algo que todavía está por ver en nuestro país. Hazme caso, mejor espérate. ¡Ya sólo faltan unos meses!

¿Realmente ha defraudado tanto el «Gozdilla» como para que si consigo la Dreamcast no me lo compre?

Digamos que es un "fistro" de juego, sí.

¿Cuáles son los títulos que me recomiendas para comprarme?

Que manía, colega. Si apenas hay cuatro o cinco en Japón... ¿Seguro que ya no hay nada que te puedan ofrecer PlayStation y N64?

Tengo una Saturn y estoy pensando comprar el «Sonic R», ¿es realmente tan divertido como dicen?

Ah amigo, eso lo explica todo. Eres un fiel seguidor de Sega. Bien, pues sí, es un juego bastante divertido, una buena elección.

Jose Luis Romeu Miguel.

La piratería es delito.

Me llamo Enrique, tengo 16 Agostos y unas dudillas.

¿Es delito poseer un chip pirata (para jugar juegos estadounidenses y japoneses) o sólo si tienes juegos piratas?

Uhmmm, no sé , no sé... ¿Cuánto hace que lo tienes? ¿Quién te lo vendió? ¿Dónde estabas la noche que asesinaron a Kennedy...?

En serio, no te puedo confirmar si tener un chip es delito. De todos modos puedes aclararlo llamando a la FAP.

¿Me podrías repetir el número de teléfono al que puedo llamar para hacer una denuncia de este tipo? No tengo que dar datos personales en caso de que llame ¿no?

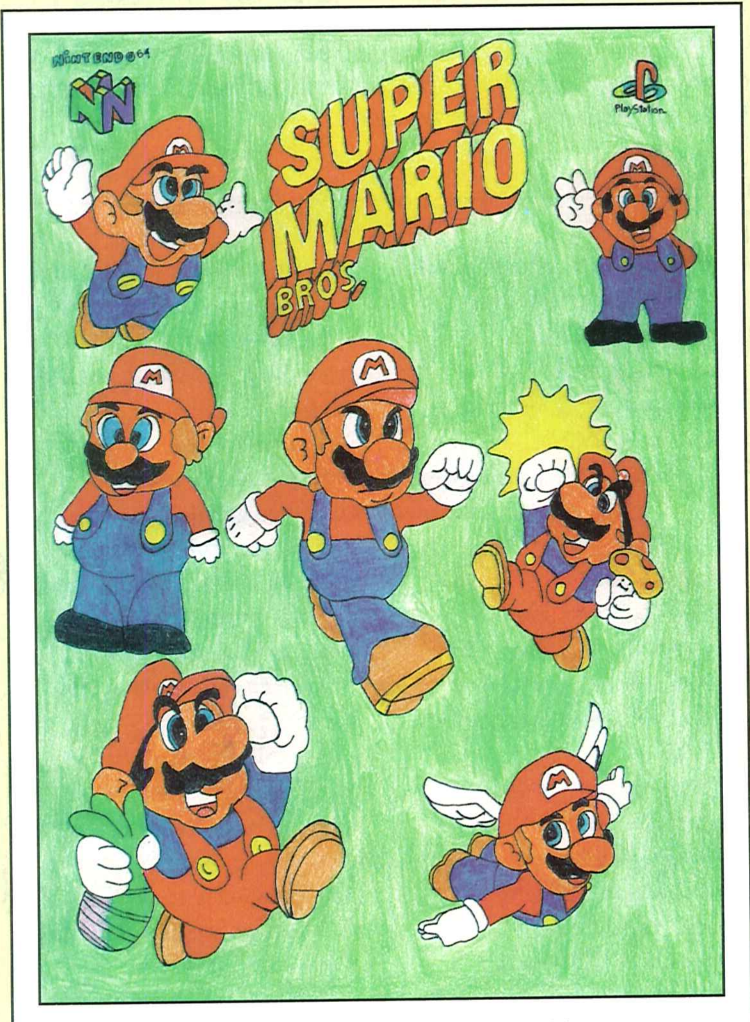
Es el 91 522 46 45. No hace falta que des tus datos personales e incluso puedes llamar deste tu casa, porque no intentarán localizar la llamada. Tranquilo.

Decepcionada con Zelda 64

Os quiero comentar el tema de Zelda 64. Después de haberlo esperado durante tanto tiempo resulta que no es nada del otro mundo. El juego es precioso, lo reconozco, y la historia es genial, envolvente... Pero las vistas son mareantes (he acabado con dolor de cuello) y los textos ¡¡¡horribles!!! Para los que no tenemos mucha idea de inglés (supongo que la mayoría) es un palo ponerte a buscar las traducciones en la guía de textos que, para colmo, está ordenada de tal manera que cuesta un hue... (hablemos bien) siglo encontrar lo que buscas.

Reconozco que lo he jugado un par de horas, pero el juego no me engancha tanto como en su día lo hizo el de SNES (al que sigo jugando, en serio), aunque he de admitir que con el Final Fantasy VII me ocurrió lo mismo al principio y poco después se convirtió en mi juego predilecto. Tendré que esperar para ver si ocurre lo mismo con mi querido Link.

Sonia Molina



Hay personajes que no pasan de moda. Y si no, que se lo pregunten a Avelino Mas Sánchez, de Albacete. Por cierto... ¿qué pinta ahí un logo de PlayStation?

Ordéname de mejor a peor: «Wild Arms», «Breath of Fire III», «Alundra» y «FF VII».

Par mi gusto, «FF VII», después «Wild Arms» y «Alundra». «Breath of Fire» queda muy por debajo de los demás.

¿Va a salir «El anillo de los Nibelungos» para PlayStation?

Yo no tengo ninguna noticia al respecto.

¿Para cuando un simulador de voleyball?

Ya hay uno para PlayStation, «V Ball», pero es bastante regularcete.

Enrique.

Japoneses y N64.

Hola Yen ¿Qué tal estás? Espero que bien. Hace un par de semanas me compré la N64 y tengo unas preguntillas.

¿Es «Hybrid Heaven» la versión de «Metal Gear Solid» para N64»?

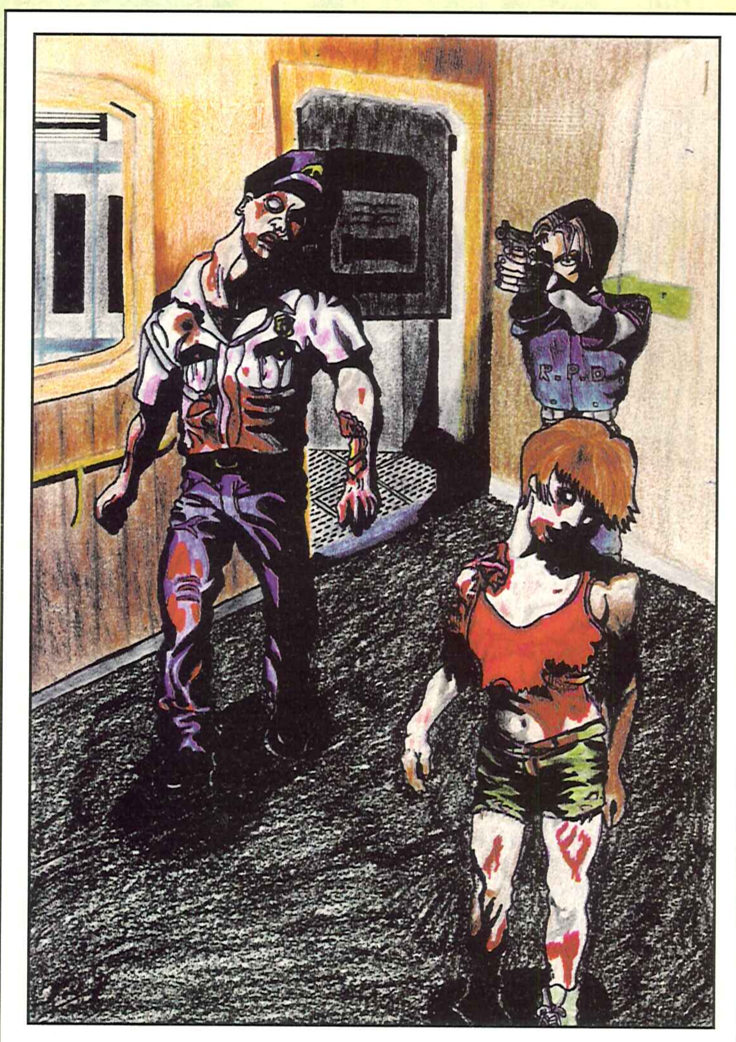
No, se trata de un juego diferente, con una propuesta distinta, que poco tiene que ver con «MGS» salvo que es un juego de acción y aventura y que está realizado por Konami.

¿Para cuándo la segunda parte de «Mario 64»?

Es posible que para finales de este año.

¿Qué sabes del rumor de que Namco iba a trabajar para N64?

Pues eso, que es un rumor. Nintendo y Namco mantienen una relación de amor-odio digna de los mejores culebrones. De momento no hay nada previsto. Otro cantar es Capcom, si es que te interesa.



José García de Mateos del Olmo, de Ciudad Real, todavía tiene pesadillas con «Resident Evil 2». O por lo menos, no puede quitárselo de la cabeza...

Opinión

El cuento de nunca acabar

¡Hola a todos! Desde hace tiempo quería escribir esta carta y hoy, por fin, me he decidido. Es para bajar los humos a la nueva máquina de Sega, que se supone que será un bombazo.

Veréis, esto es el juego de nunca acabar. Me explico: Remontándonos unos años atrás, Sega lanzaba al mercado una máquina llamada Sega Saturn. Un gran avance tecnológico respecto a las consolas de 16 bits. La gente se lanzó desmesuradamente a la calle en busca de esta consola llegando a pagar ¡60.000 ptas! Un tiempo más tarde, Sony lanzaba, junto con grandes campañas publicitarias apoyadas por muy buenos juegos, la Sony PlayStation, tecnológicamente mejor que la máquina de Sega. La competencia estaba asegurada.

Pero Nintendo -siendo más listos-, lanzaron una poderosa máquina de 64 bits llamada Nintendo 64, superando así a los anteriores soportes para videojuegos. Y ya está: Sega se iba desmoronando poco a poco mientras veía cómo sus adversarias ganaban terreno y la dejaban de lado.

Pasemos a la actualidad: Sega lanza una máquina poderosa en la que no aparece el nombre de la compañía por lo que pueda pasar. Sony tiene en proyecto la PlayStation 2, y Nintendo está contenta con su N64, pero seguramente planeando algo.

Lo que quiero decir es que Dreamcast será la máquina del inicio de una nueva generación de consolas, como ya lo fue Saturn. De esta forma, esto es el juego de nunca acabar.

C-17

¿Qué pasa con aquella división de Square en América que iba a programar para N64?

Eso digo yo ¿qué pasa? Pues por pasar, por pasar... la verdad es que no pasa nada.

Fco. Javier Sanchez Campos Petrel (Alicante).

Le gusta el fútbol.

Hola Yen. Tengo una PlayStation y unas preguntas.

¿Para cuándo «Metal Gear», «Silent Hill» y «Parasite Eve» en PAL?

El primero a finales de Marzo, y los otros dos no tienen fecha definitiva. Lo de «Parasite Eve» tiene delito, porque lleva ya muchos meses en Japón.

¿Crees que Dreamcast fracasará como se comenta en internet?

Quien diga eso es muy osado, vive Dios. Es muy difícil aventurarse a decir si fracasará o será un rotundo éxito. Esperemos a ver cómo funciona en Japón primero. Aunque cuando tantas y tan prestigiosas compañías se han puesto a programar juegos para ella, por algo será.

Mi consola me rechaza cualquier juego de la saga «Fifa». ¿Eso me puede pasar a causa de que cuando la consola la tenía un poco estropeada puse el «Fifa 98» o que le pasa?

A lo mejor tu consola es más humana de lo que tu te crees, y le pasa lo mismo que cuado tu tienes una indigestión de pimientos de piquillo y no los vuelves a probar en tu vida. La verdad, yo que tu llevaría la consola a un centro de investigación, porque desde luego es un caso curioso.

¿Cómo será el «Michael Owen´s WLS 99»? ¿Será tan bueno como el «Fifa»?

Propone un estilo de juego diferente, pero a mí me sigue

MUNDO GAMES

PEDIDOS: 91 433 16 44

Nosotros también jugamos...



PlayStation	
ABE´S EXODUS	8490
ACTUA SOCCER	CONS.
ALUNDRA	7490
APOCALYPSIS	8490
ATLANTIS	CONS.
AZURE DREAMS	7990
BATMAN & ROBIN	8990
BATTLESPORT	4990
BATTLESHIP	CONS.
BEAST WARS	7990
BLASTO	6990
B-MOVIE	8490
BOMBERMAN	5990
BREATH OF FIRE 3	6990
BUSHIDE BLADE	7990
BUST & GROOVE	7490
BUST´A MOVE	CONS.
CIRCUIT BREAKERS	8490
COOL BOARDERS 3	7490
COLLIN MC RAE RALLY	8490
COLONY WARS: VENGANCE	7490
COMM&CON. R.A. RETALIATION	7990
COPA DEL M. FRANCIA98	6990
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	3990
CRASH BANDICOOT WARPED	7490
DARK LIGHT CONFLICT	3490
DEATH TRAP DUNGEON	8490
DEVIL DICE	CONS.
DISCWORLD 2	6490
EL QUINTO ELEMENTO	7490
EXPEDIENTE X	7490
EXTREME SNOWBOARDING	7990
F1 98	7990
FIFA 99	7490
FINAL FANTASY VII	7490
FIST	CONS.
FORMULA 1	3990
GT AUTO	7490
G-DARIUS	6990
GLOBAL DOMINATION	7490
HEART OF DARKNESS	7490
HERCULES (PLATINUM)	3990
HUGO	7990
INT. SUPER STAR SOCC. PRO (PLAT)	3990
INT. SUPER STAR SOCCER 98	8490
INT. TRAK&FIELD	3990
IZNOGOUD	5990
JET RAIDER II	7490
JOLY MAGIC CENTURY	CONS.
KENSEY	CONS.
KLONOA	7490
LEMMINGS	4990
LIBERO GRANDE	7490
LITTLE BIG ADVENTURE	3990
MASTER OF TERAS KASI	6990
MASTER OF MONSTERS	CONS.
MEDIEVIL	7490
MEGA MAN BATTLE CHESS	7990
METAL GEAR SOLID	CONS.
MICHAEL OWEN´S W. L. SOCCER	7990
MICKEY WILD ADV. (PLATINUM)	3990
MOTOR RACER 2	7490
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	7490
ODD WORLD (PLATINUM)	3990
O.D.T.	6990
PACK 4: *OVERBOARD / INDEPENDENCE DAY / ACTUA SOCCER CLUB / THUNDERHAWK2*	9490
PEQUEÑOS GUERREROS	7490
PITFALL 3D	8990
POCKET FIGHTER	7490
POINT BLANK + PISTOLA	11990
PRO PINBALL BIG RACE USA	CONS.
PRO BOARDERS	CONS.
PSYBADEK	7490
RESIDENT EVIL 2	8490
RESIDENT EVIL (PLATINUM)	3990
RIVAL SCHOOLS	7490
ROCK&ROLL RACING 2	3990
ROGUE TRIP	8490
SAN FRANCISCO RUSH	7490
SCARS	7490
SHADOW GUNNER	7990
SNOW RACER 98	7990
SOUL BLADE (PLATINUM)	3990
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	3990
SPECIAL OPS	8490
SPYRO THE DRAGON	7490
STREET FIGHTER COLLECTION	7490
STREME SNOW BREAK	6990
SUPER PANG COLLECTION	7490
TAIFU	CONS.
TENCHU	8490
TEKKEN 2 (PLATINUM)	3990
TEKKEN 3	7990
TEST DRIVE 4X4	7490
THEME HOSPITAL	7990
TIGER WOODS 99	7490
TIME CRISIS (PLATINUM)	3990
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMBI	7490
TOMB RAIDER 3	8490
TOCA TOURING CAR	4990
TOMB RAIDER (PLATINUM)	4990
TOMMY MAKINEN RALLY	6990
VICTORY BOXING 2	8490
WARHAMMER DARKOMEN	7990
WILD ARMS	6990
WW WARZONE	7490
X-MEN vs STREET FIGHTER	7490

SEGA SATURN

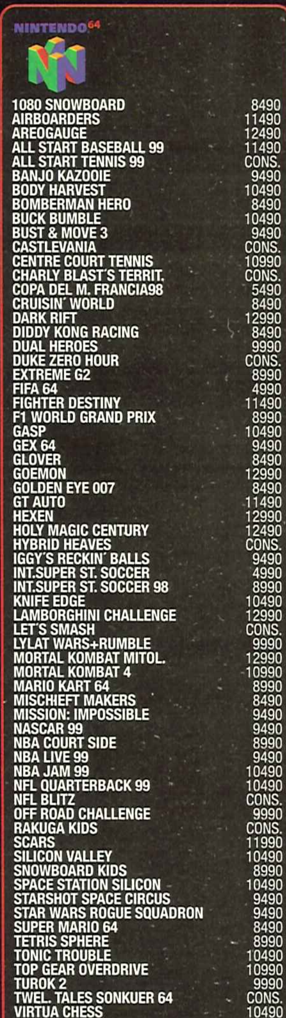
AMOK	3990
BATTLE MONSTER	2990
BATTLE STATION	1990
BLAM MACHINE HEAD	1990
BLAST CHAMBER	1990
BLAZING DRAGONSCROC	2990
CHAOS CONTROL	1990
CRUSADER NO REMORSE	1990
DARIUS II	1990
DARK LIGHT CONFLICT	1990
EURO SOCCER 96	1990
FIFA 97	1990
FORMULA KARTS	1990
HEXEN	4990
HI-OCTANE	1990
IN THE HUNT	2990
INTERN. VICTORY GOAL	1990
LAST BRONX	5990
MADDEN 97	1990
MAGIC CARPET	1990
NBA LIVE 97	1990
NHL HOCKEY 97	1990
NHL HOCKEY 98	2990
PRIMAL RAGE	2990
PRO PINBALL	1990
QUAKE	5990
RESIDENT EVIL	5990
RISE OF THE ROBOTS 2	2990
ROBO PIT	1990
SEGA TOURING CAR	2990
SHOCK WAVE ASSAULT	2990
SLAN JAM 96	1990
SPACE HULK	1990
TEMPEST 2000	1990
THEME PARK	4990
THOSINDEN URA	2990
TRUE PINBALL	2990
VIRTUA RACING	1990
WORLD WIDE SOCCER 97	1990
WORLD WIDE SOCCER 98	2990

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	4990
BATMAN 2	2990
BATMAN 3	3490
BUBBLE BUBBLE 2	3490
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY COLOR	4990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE COLOR	3990
BUST&MOVE 2	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
DUCK TALES 2	2990
FIFA 98	3990
FLINSTONES 2	3490
GAME WATH GALLERY 2 (COLOR)	4990
INDIANA JONES	3490
INT.SUPER ST. SOCCER	5490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LUCKY LUCKE	4990
MONOPOLY	5490
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	4490
NBA ALL STAR 2	2990
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
POCKET BOMBERMAN (COLOR)	4990
POPEYE	2990
QUEST FOR CAMELOT (COLOR)	5990
ROAD RUSH	4990
ROGER RABBIT	3490
SOCCERMANIA	3490
SPIDERMAN 3	2990
STREET FIGHTER 2	4990
SYLVESTER & TWEETY (COLOR)	4990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TOP GUN	3990
TUROK	5990
TURTLES 3	3990
V-RALLY	5990
WARIO LAND 2	5490
WINTER OLYMPIC	3490

SUPERNINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	6990
DONKEY KONG COUNTRY 3	7990
FIFA 98	5490
JUNGLE BOOK	5490
KIRBY´S DREAM COURSE	3990
KIRBY´S GHOST TRAP	3990
MARIO ALL STAR	4990
MARIO KART	4990
MORTAL KOMBAT 3	6990
NBA LIVE 96	4990
SUPER TENNIS	3990
SUPER STREET FIGHTER 2	4990
TETRIS ATTACK	4490
TETRIS & DOCTOR MARIO	3990
TIMÓN Y PUMBA	5490
WINTER GOLD	5490
YOSHI ISLAND	5990
ZELDA	4990



NINTENDO 64	
1080 SNOWBOARD	8490
AIRBOARDERS	11490
AREOGAUGE	12490
ALL START BASEBALL 99	11490
ALL START TENNIS 99	CONS.
BANJO KAZOOIE	9490
BODY HARVEST	10490
BOMBERMAN HERO	8490
BUCK BUMBLE	10490
BUST & MOVE 3	9490
CASTLEVANIA	CONS.
CENTRE COURT TENNIS	10990
CHARLY BLAST´S TERRIT.	CONS.
COPA DEL M. FRANCIA98	5490
CRUISIN´ WORLD	8490
DARK RIFT	12990
DIDDY KONG RACING	8490
DUAL HEROES	9990
DUKE ZERO HOUR	CONS.
EXTREME G2	8990
FIFA 64	4990
FIGHTER DESTINY	11490
F1 WORLD GRAND PRIX	8990
GASP	10490
GEX 64	9490
GLOVER	8490
GOEMON	12990
GOLDEN EYE 007	8490
GT AUTO	11490
HEXEN	12990
HOLY MAGIC CENTURY	12490
HYBRID HEAVES	CONS.
IGGY´S RECKIN´ BALLS	9490
INT.SUPER ST. SOCCER	4990
INT.SUPER ST. SOCCER 98	8990
KNIFE EDGE	10490
LAMBORGHINI CHALLENGE	12990
LET´S SMASH	CONS.
LYLAT WARS+RUMBLE	9990
MORTAL KOMBAT MITOL.	12990
MORTAL KOMBAT 4	10990
MARIO KART 64	8990
MISCHIEFT MAKERS	8490
MISSION: IMPOSSIBLE	9490
NASCAR 99	9490
NBA COURT SIDE	8990
NBA LIVE 99	9490
NBA JAM 99	10490
NFL QUARTERBACK 99	10490
NFL BLITZ	CONS.
OFF ROAD CHALLENGE	9990
RAKUGA KIDS	CONS.
SCARS	11990
SILICON VALLEY	10490
SNOWBOARD KIDS	8990
SPACE STATION SILICON	10490
STARSHOT SPACE CIRCUS	9490
STAR WARS ROGUE SQUADRON	9490
SUPER MARIO 64	8490
TETRIS SPHERE	8990
TONIC TROUBLE	10490
TOP GEAR OVERDRIVE	10990
TUROK 2	9990
TWEL. TALES SONKUER 64	CONS.
VIRTUA CHESS	10490
V-RALLY	9490
WAIALAE C. CLUB GOLF	9490
WAYNE GREZKY´S 3D HOC.	12990
WAR ZONE	11990
WCW / NWO REVENGE	12490
YOSHI STORY	8990
ZELDA	

MEGA DRIVE

HEADON SOCCER	4990
INTERNA. SOCCER DELUXE	4990
KAWASAKI	4990
NFL 96	4990
NHL 97	3990
PRIMAL RAGE	4990
TAZMANIA IN SCAPE	3990
TOURTLES TOURNAMENT	4990
W. CHAMPION SOCCER	3990

CONSOLAS

GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
GAME BOY COLOR	12990
NINTENDO 64 + FIFA 64	21490
NINTENDO 64 + 2ºMANDO	22990
NINTENDO 64 + MEMORY + JUEGO	20900
NINTENDO 64 + MARIO	19900
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22990
PLAYSTATION	19990

Precios válidos salvo error tipográfico

TODO EN JUEGOS DE



GAME GEAR

CASINO FUN PACK	1990
PGA GOLF	2990
SOLITAIRE FUN PACK	1990
SUPER COLUMNS	990
TEMPO JUNIOR	2690

OTROS SISTEMAS

MEGA CD	1990
MEGA 32X	1990
MASTER SYSTEM	2990

JOYPAD/MANDOS

ARCADE JOYSTICK SN/MD	1490
N64 TRANSPARENTE EXTREME	3990
N64 NEGRO EXTREME	3490
PSX JOY PAD EXTREME	1990
DUAL SHOCK SONY	4990
DUAL SHOCK EXTREME	3990
SEGA SATURN	1990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GB/GB POCKET	1290
IMPRESORA GAMEBOY	8990
LUPA LUZ GAMEBOY/POCKET	1290
GAMEBOY CAMERA	8990
PAPEL IMPRESORA GAMEBOY	1690
POWER BAG (BOLSA GAMEBOY)	990
RFU EXTREME N64/PSX	2490
EXTENSION CABLE NINTENDO64	990
RGB NINTENDO64 EXTREME	1590
RUMBLE P. N64+MEM. 1MB EXTREME	2990
MEMORY CARD 1MB N64 EXTREME	1990
EXTENSION CABLE PSX/SAT EXTR.	990
MEMORY C. 1MB PSX EXTREME	1990
MEMORY CARD 8MB PSX EXTREME	3990
PISTOLA G-45	6990
RGB PSX EXTREME	1990
LINK CABLE EXTREME PSX	1490
MULTI TAP EXTREME PSX	4990
PISTOLA NANCO EASY PSX	3990
LUPA GAMEGEAR	790
RFU CABLE SATURN	1990
VOLANTE PEDALES/MARCHAS PC	12990
VOLANTE N64 + RUMBLE PACK	12990

▶ DESCUENTOS A TIENDAS

TIENDAS MUNDOGAMES

MADRID
Avda. Mediterráneo 4
(91 551 00 04)



MADRID
Marqués de Viana 57
(91 572 26 91)

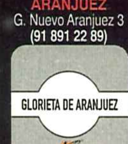


MADRID
Mayor 4, 2º12
(91 522 32 99)

MADRID
Andrés Mellado 61
(91 544 38 43)



ARANJUEZ
G. Nuevo Aranjuez 3
(91 891 22 89)



TRES CANTOS
C.C.La Rotonda 2ºpl.
(91 804 63 88)




PLASENCIA
Sor Valentina Mirón 5
(927 41 11 41)



CALAHORRA
Paseo Mercadal 4
(941 13 01 10)



VALENCIA
Barraca 39
(96 367 32 84)




ctv.es/users/mundogames

RONDA
Av. Málaga (Edi. Redondo)
(95 219 00 64)



BAYONA
Marqués de Quintana 8
(986 35 62 61)



ZARAGOZA
Dtr. Lozano Monzón 9
(976 25 60 81)



ALMERÍA
Federico Gª Lorca 119




FIGUERES
Sant Josep 15



¡¡OFERTA MEGASTICK!!

VISTE TU PLAYSTATION

1.990

- Fútbol Madrid
- Fútbol Barcelona
- Jurassic
- Rival Schools
- Piratas
- Neuronal Shock
- Jungla
- Resident Evil 2 (varios)
- X-Men vs S. Fighter
- Sport Cars
- Helicóptero Apache
- *Y MUCHOS MÁS ...*

TENEMOS UNA AMPLIA COLECCIÓN DE PEGATINAS, ¡¡LLÁMANOS!

¡¡OFERTA VOLANTE!!



PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso)*. **URGENTE**: 750pts.; **NORMAL**: 450pts.
Para pedidos de menos de 3.000 pts. el coste del envío será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: ....
DIRECCION: .... **POBLACION:** ....
PROVINCIA: .... **CP:** .... **TEL:** ....
CONSOLA: ....

Título 1: ________ (ptas) Título 2: ________ (ptas)
Título 3: ________ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA

FRANQUICIAS

NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA

TELÉFONOS:
- (91) 594 26 45
- (93) 727 75 75

- *Alta rentabilidad*
- *Baja inversión*
- *Local 50m²*
- *Exclusividad territorial*
- *Los mejores precios*
- *Apoyo constante*
- *Productos exclusivos*
- *Sector en constante crecimiento*

Solicíte folleto de información



gustando más el «Fifa».

Tengo el «Tekken 3», «King of Fighters 97», «Mortal Kombat 4» y «Bloody Roar». ¿Te comprarías el «Rivals School»?

Desde luego. Si te gusta la lucha, como se puede adivinar, el juego de Capcom te va a encantar.

Ivan Presa (Barcelona).

La duda hecha persona.

Hola Yen: Soy un poseedor de una N64 y una Game Boy Color.

¿Van a sacar juegos para la color como en América, que ya tienen un montón?

Hombre, esa es la idea.

¿Por qué en la tapa del expansión Pak (de la consola) pone "no quitar esa pegatina"? ¿Cómo lo coloco entonces?

Eso mismo me pregunto yo ¿será para despistar? No, en serio, quizá no está bien expresado. Lo que quieren decir es que si lo quitas la consola no funciona, a menos que introduzcas el periférico correspondiente.

¿Va a salir en España el juego ese del Pokemon, que lo crías en la GBC y luego lo introduces en la N64 para que luche?

Sí, saldrá en España, pero todavía no se sabe la fecha.

¿Realmente sacará Nintendo algún juego realmente divertido y en castellano?

Realmente, no es para ponerse así. Juegos realmente divertidos de Nintendo hay muchísimos, y en cuanto al castellano... bueno, digamos que es una buena razón para ponerse a estudiar inglés.

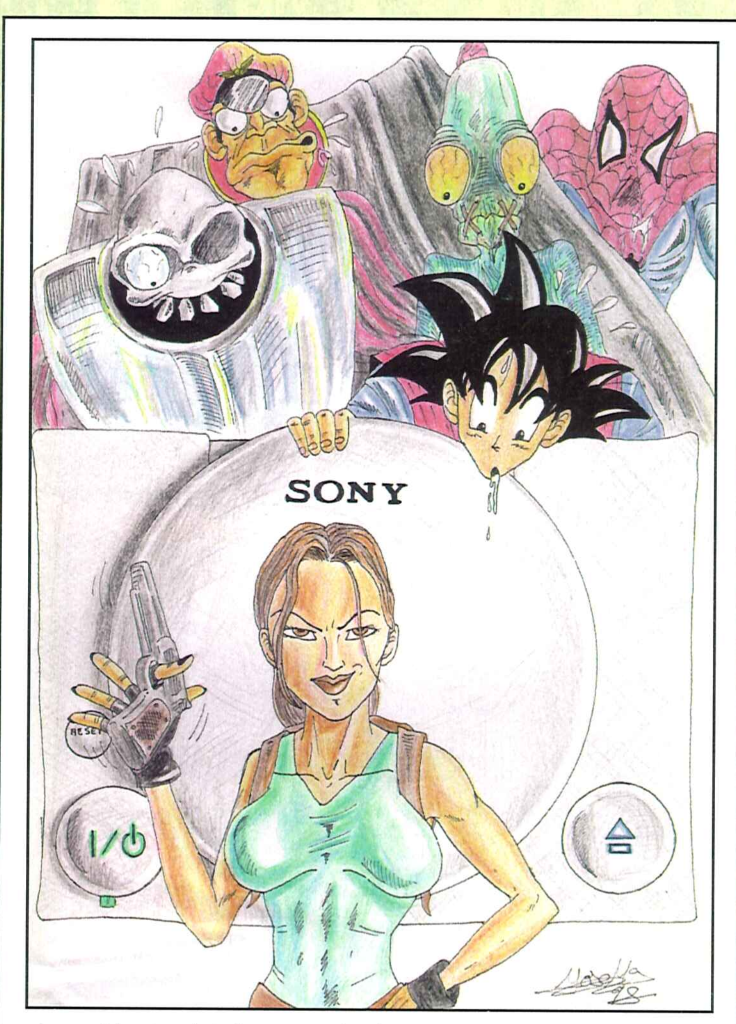
¿Qué pasa con el «Fifa 99» para N64?

Pues que en Marzo lo tendrás en las tiendas.

¿Qué juego realmente guapo me recomiendas para GBC?

Realmente guapo, guapo, tienes el «Bugs and Lola Bunny» y «Rug Rats» en breve. Y, por supuesto, «Zelda».

Mr Bumpy.



Jose María del Fresno, de Ciudad Real, nos demuestra con este simpático dibujo, que Lara tiene "loquitos" a todos los personajes masculinos de PlayStation.

Opinión

Confianza en Nintendo

Soy un usuario de Super Nintendo y de N64, que no entiendo las dudas que muchas personas tienen sobre N64. Primero quiero decir que confío plenamente en Nintendo, que me parece una compañía seria, no como Sega. Nintendo nunca dejó ni dejará tirados a los usuarios de sus consolas.
En segundo lugar me gustaría que hicieseis un poco de memoria y que contéis el nº de juegos que tenía Super Nintendo en su lanzamiento. Os daréis cuenta que tenía muy pocos y que poco a poco fue aumentando el número de sus lanzamientos, como pasa en la actualidad con N64, que estos meses ronda los 10 juegos. Con esto quiero decir que la N64 no es más que un espejo de la Super Nintendo, y que tendrá más futuro que cualquier otro sistema.
La llegada de la nueva consola de Sega no tiene que preocupar ni a los usuarios de N64 ni a los de PlayStation, puesto que esta consola no va a traer nada novedoso: van a ser los mismos juegos que en Saturn, pero con más polígonos y mejores texturas. Además, no van a ser superiores a Zelda, Turok 2 y a los futuros juegos de N64 con 512 megas y Pak de Expansión, y por supuesto, nunca igualarán la genialidad de las obras de Miyamoto.
En último lugar, me gustaría decir que me defraudaron RE 2 y FF VII de Playstation, porque son juegos gráficamente pobres, ya que son en 2'5D y, además, son muy lineales y aburridos.
Si queréis juegos buenos tenéis Zelda, Goldeneye, Turok 2... que son en 3D, nada lineales y muy divertidos.

Djalma (La Coruña)

Clasificaciones.

Hola Yen, tengo una PSX y dudas para que por favor me contestes, vamo pallá.

¿Para cuándo «Metal Gear Solid»? ¿Y «Alien vs Predator»? ¿Y «Asterix»? ¿Estarán los tres en cristiano?

Apunta: Finales de Marzo, Abril o Mayo, y Marzo respectivamente. «Metal Gear» seguro, doblado y traducido, «Asterix» al menos traducido, y «Alien vs Predator» puede que sí o puede que no.

¿Me puedes ordenar Japón, USA y Europa (primero por la cantidad de juegos que se fabrican y luego por la cantidad de juegos que se venden)?

Ya lo has hecho tu mismo.

¿Y dentro de Europa: Alemania, España, Francia, Inglaterra e Italia?

En cuanto a producción de juegos: Inglaterra, Francia, Alemania, España e Italia. En cuanto a ventas de juegos: Alemania, Inglaterra, Francia, España e Italia.

Otra clasificación, esta vez por importancia en compañías: EA, Eidos, Capcom, Namco, Konami, Infogrames, LucasArts, Virgin, Sony, Nintendo y Sega?

Pero bueno, ¿estudias estadística o es que vas a escribir un libro? En fin, no se a que te refieres con lo de "Importancia" (ventas, producción, volumen de beneficios...) y no sé si hablas del

mercado español o a nivel mundial. Así a groso modo te diré que las más importantes son, por supuesto, Sony, Nintendo y Sega. Luego vendrían EA y Namco. Después, puede que Konami y Capcom. Y si quieres saber el orden exacto del resto, pide que te dejen mirar los libros de cuentas de cada una de ellas.

Antón Sala (Vizcaya).

Dudas en Saturn.

Hola Yen, tengo unas preguntas.

Dime los cinco mejores juegos de rol para Saturn y los mejores juegos de carreras.

Cinco no, dos, que no tengo espacio. En rol «Shinning Force III» y «Shinning Wisdom», y en carreras, «Sega Rally» y «Sega Touring Car».

¿Hay algún juego tipo Doom que no sean el «Duke Nukem», «Quake», «Exhumed», «Doom» y «Hexen»?

Los has dicho todos, majo. Quizá «Ghen War», y también «Tunnel B1» que aunque no es lo mismo, es parecido...

¿Hay algún juego de terror que no sea «Deep Fear», «Resident Evil» y «The House of The Dead»?

«Enemy Zero» y tal vez «The Lost World». Este último más por el terror que da su baja calidad que por el miedo que se pase jugando.

¿Hay algún juego en Saturn parecido a «Zelda»? ¿Cuál es el juego más largo para Saturn? ¿Hay algún «King of Fighters 96» para Saturn? ¿Y el 97?

Parecido a «Zelda» no lo hay ni en Saturn ni en PlayStation. El juego más largo es «Shinning Force III», y probablemente uno de los mejores. En cuanto a «KOF», ni 96 ni 97.

Oscar Lobo (Segovia).

Aburrido del Fifa.

Hola Yen ¿Cómo va todo? Tengo una N64 y muchas dudas que me gustaría que me resolvieras:

Me compré «Fifa 98» hace algún tiempo y estoy un poco aburrido de él. ¿Crees que haría bien comprándome «Fifa 99»? ¿Por qué «Fifa 98» en n64 no está doblado y en PlayStation sí?

Si te acabaste aburriendo con «Fifa 98», no creo que «Fifa 99» te vaya a solucionar nada porque su propuesta es la misma. Prueba con «ISS 98» si no lo tienes. La cuestión de los doblajes en los juegos de Nintendo es algo complicada. Primero, resulta más caro en los cartuchos que en los CD´s, y después, se trata de una apuesta que debe ir en proporción al número de juegos que se vendan. En el caso del «Fifa», EA

Opinión

La "lista negra" del concurso de Mangas

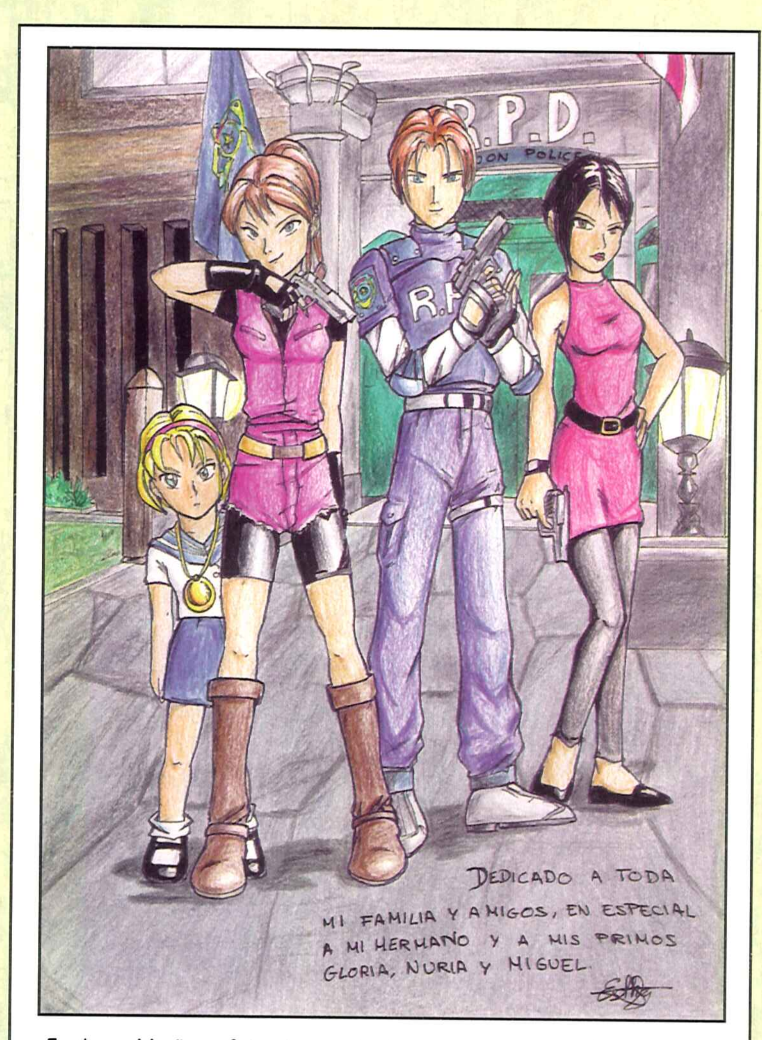
Lo sabía, sabía que no me publicarías mi demanda contra el **ENCHUFISMO** que hay en los concursos de Manga & Videogames. ¡Qué pasa!, ¿no tenéis los "huevos" suficientes como para contestarme o para simplemente publicar la carta y así salgan a la luz vuestros chanchullos? Pues no me silenciaréis tan fácilmente, sobre todo ahora que he comprobado que el caso de mi tocayo "Pablo A. Sánchez Nogueiras" NO ES EL ÚNICO.

Pues sí, en un estudio comparativo con las tres listas de ganadores de las tres convocatorias del concurso Manga & Videogames he podido constatar mis sospechas: **Tenéis una lista de ganadores "enchufados" prefijada** y a ellos siempre les dais los premios dejándonos a los demás siempre a dos velas.

A las pruebas me remito: de los 32 ganadores del III Concurso Manga & Videogames la mitad ya han ganado el concurso las tres veces que lo habéis organizado, y no relataré aquí la lista negra de enchufados porque ya sabéis vosotros a quiénes me refiero... ¿qué pasa? ¿son los únicos que dibujan bien y el resto de los más de 2.000 mangas (entre ellos el mío) que (según vosotros) habéis recibido son todos una mierda? Vamos, eso no os lo creéis ni vosotros mismos.

De acuerdo que puede que sean los más vistosos y mejor hechos, pero también hay que tener en cuenta no sólo la calidad del producto sino también la originalidad, el esfuerzo, los diálogos, el argumento, etc., y sobre todo dar una oportunidad a todos los participantes **y si uno ya ganó la edición pasada no cogerlo de nuevo como ganador y dejar que algún otro que nunca haya ganado nada gane**, o al menos eso sería lo más lógico y justo. Porque me parece totalmente parcial, injusto e indebido que, por ejemplo yo, que he participado las tres ocasiones con mangas cada vez de mejor calidad, no haya ganado en ninguna de ellas.

Pablo de Carlos Fernández



Esther Muñoz Sánchez, de Málaga, ve así de guapos a los protagonistas de Resident Evil. Muy monos... Para comérselos, que diría un zombie.



NUEVA TIENDA GLOBAL GAME
LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA
ALAMEDA DE COLÓN, 1
Email: canarias1@globalgame-europe.com Tel. 928.382.977
SI!
DESCUBRE LAS VENTAJAS
DEL CLUB GLOBAL GAME
POR FIN EN CANARIAS LLEGAN
LOS PROFESIONALES DEL
ENTRETENIMIENTO
Videojuegos para PC
Videojuegos para Consolas
Consolas y Accesorios
Playstation, Super Nintendo, Nintendo 64, Game Boy, Sega Dreamcast
Sega Saturn, Sega Megadrive y NeoGeo Pocket
http://www.globalgame-europe.com
Dreamcast
PlayStation
NINTENDO64
SEGA SATURN
CD-ROM
GLOBAL GAME
LAS TIENDAS GLOBAL GAME: VALENCIA Tel. (96)353.01.06 - QUART DE POBLET Tel. (96) 153.75.20
MADRID Tel. (91) 593.13.46 - ALGECIRAS Tel. (956) 65.78.90 - BASAURI Tel. (94) 440.29.22
Para información sobre nuestra franquicia llámanos: 96.373.94.71

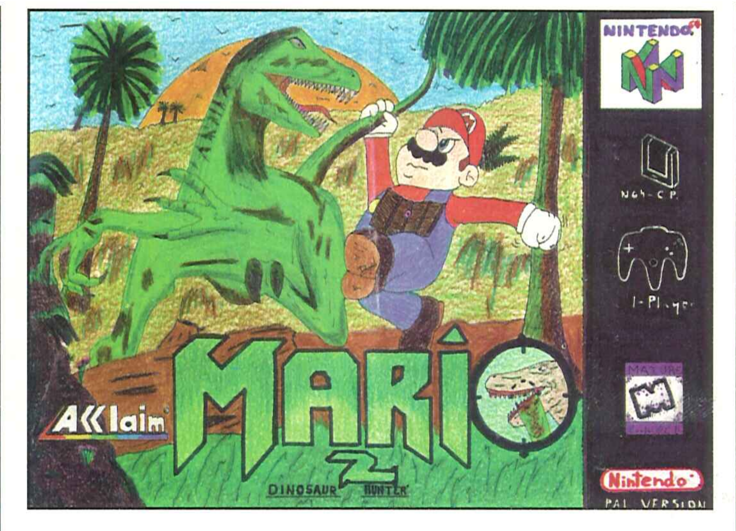
ha decidido no doblarlo en N64 porque no cree que le salga rentable teniendo en cuenta el número de juegos que se van a vender en España. Mientras que en PlayStation, la inversión está más que justificada, porque las ventas del «Fifa» en esta consola son siempre muy altas.

¿Qué juego me recomiendas, «Zelda 64» o «Mission Imposible», teniendo «Goldeneye 007».

«Zelda 64», aunque tuvieras todos los juegos que han salido en el mundo. Y que conste que «Mission: Impossible» no está nada mal, pero no es lo mismo.

¿En qué consiste el Expansión pak exactamente?

En que gracias a él puedes aumentar la RAM de la consola de 2 a 4 megas, con lo que la calidad del juego ganará muchos enteros.



Parece que Mario se ha puesto celoso del éxito de Turok en "su" consola y está dispuesto a convertirse incluso en cazador de dinosaurios para no ser menos que nadie. David Plaza, de Olesa de Montserrat.

Opinión

Las chicas son guerreras

Ya sé que a caballo regalado no se le mira el diente, pero con el calendario de 1999 que habéis obsequiado con la revista, no hacéis más que darnos de nuevo la razón de que tiráis más a favor de los chicos que de las chicas. Si son 12 meses, ¿qué os cuesta poner la mitad de chicas y la otra mitad de chicos? Sé que a más de una le gustaría tener en su habitación algún póster o calendario con los protagonistas de, por ejemplo: Tekken 3, Turok, Mission: Impossible, Final Fantasy VII (el prota de 17 años), etc... Por supuesto diréis que el número de lectores-chicos frente al de lectores-chicas (es así como lo definisteis en un sensor, cuando se quejaron del anuncio de Sonic 3D, ¿no?) es mucho mayor, pero también merecemos un poco de consideración, puesto que también nos gastamos nuestras pelas en la revista y, por ejemplo, de cada 3 póster "sexys" que obsequiéis, que uno sea para nosotras. Muchas gracias por su atención a lo que a este tema se refiere.

Y otra cosa: ¿Tenía que ser necesariamente Lara la del centro? La verdad, se está poniendo muy pesada. He hecho una mini-encuesta entre los varones de mi familia y mis amigos y casi todos han preferido a la protagonista de Dead or Alive (si fuera tío, yo también lo hubiera hecho). ¿Y las chicas de Nintendo? Como Taria, Sonya (MK4, que aunque compartido, no deja de ser de Nintendo), B. Orchid (KI Gold), etc...?

PD1: Pido a la revista como un favor personal, que si no me publican esta carta por lo menos me den una razón a lo que aquí expongo, es muy importante para mí, ¡gracias!

PD2: No quiero decir con todo esto que no me guste que haya chicas en los juegos, sobre todo en los de lucha, porque si no, no sabría qué personaje coger, pero si no os importa, no pongáis tanta publicidad que hiera nuestra sensibilidad.

PD3: Fijaos si no me importa lo de las chicas, que me he hecho el traje de Lara del último calendario para este cotillón como ya dije en un Sensor al mes de salir el calendario.

Patricia María Gallardo Soriano (Cádiz)

¿Qué juego de carreras me recomiendas que no sea «F-1»?

Pues tienes «V- Rally 99», «F-Zero X» y «Mario Kart 64».

Fernando Arias (Valladolid).

Pensando en otra consola.

Hola Yen, tengo una PlayStation y me gustaría que me respondieses a estas preguntas:

¿Tú crees que hago bien comprándome la N64?

Oye, si te lo puedes permitir, cumplirías el sueño de cualquier aficionado a los videojuegos: poder disfrutar de «Zelda» y «Metal Gear» (cuando salga), por poner sólo dos ejemplos. Es un lujo del que muy pocos pueden alardear.

¿Va a salir el «Time Crisis II»?

Supongo que sí, pero no te puedo decir cuándo.

¿Saldrá el «Gran Turismo 2»?

Ese seguro, y este año.

Ordéname de mejor a peor estos juegos: «F-1 98», «Tomb Raider III», «Bust a Groove», «Constructor», «Gran Turismo», «San francisco Rush», «Time Crisis» y «Music».

Según mi humilde criterio, «Gran Turismo», «Tomb Raider III», «F-1 98», «Time Crisis», «Bust a Groove», «Music», «Constructor» y «San Francisco Rush».

Luis Hernández (Málaga).

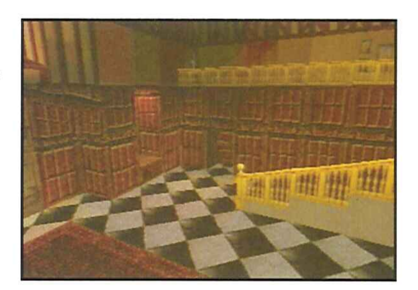
Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre: Opinión.



Tomb Raider 3

PLAYSTATION

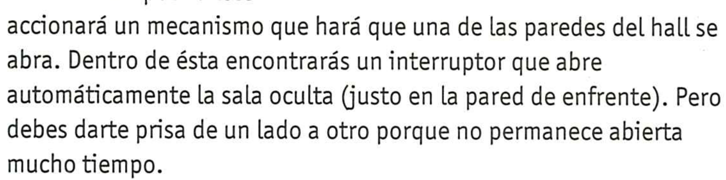


- La llave del circuito:
Si ya te has recorrido la casa de la "prota" varias veces te habrás preguntado por qué hay una puerta en un lateral del jardín que no puedes abrir. La razón es que necesitas la llave que este truco te deja al alcance de la mano. Para hacerte con ella dentro de la mansión de Lara presiona R2, L2 (x3) R2, L2 (x6), R2, L2 (x5), R2, L2 (x10). Ahora podrás hacer que Lara practique su técnica al volante.



- El pequeño secreto de Lara:
¿A qué no sabías que la protagonista de este conocido juego guarda en un rincón seguro de su casa unos bonitos objetos? Pues para descubrirlos debes entrar en la sala de la piscina y activar el interruptor que hay detrás del saliente que sirve de trampolín. Este accionará un mecanismo que hará que una de las paredes del hall se abra. Dentro de ésta encontrarás un interruptor que abre automáticamente la sala oculta (justo en la pared de enfrente). Pero debes darte prisa de un lado a otro porque no permanece abierta mucho tiempo.





Forsaken

NINTENDO 64

- Tres códigos más:
Parece que la lista de trucos de este cartucho no se termina nunca. Comenzó al poco tiempo de salir al mercado y continúa proponiéndonos ventajas más que agradables. En esta ocasión los trucos son inmejorables. Recuerda que debes introducirlos en la pantalla del título donde las palabras "Press Start" giran.

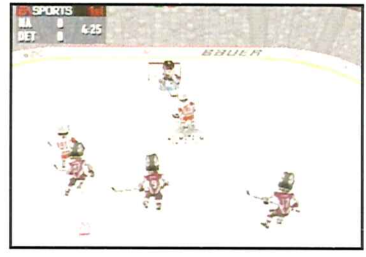
-Energía infinita para tus armas: L, Z, IZQ., DCHA., ABAJO, ABAJO, ABAJO-C, ABAJO-C.

-Enemigos bloqueados:R, Z, DCHA., DCHA., ARRIBA-C, IZQ.-C, DCHA.-C, ABAJO-C.

-De un sólo disparo dos enemigos menos: B, B, B, L, R, IZQ., ABAJO, ABAJO.

NHL 99

PLAYSTATION





- Passwords:
Todos estos passwords no son precisamente lo que parecen ya que tienen unas consecuencias un tanto extrañas.
BRAINY: Grandes cabezas
BIGBIG: Simplemente grandes
FREEEA: Equipos EA Blades y EA Storm
3RD: Vestuario alternativo
VICTORY: Secuencias de vídeo.
Muy útiles no son, todo hay que reconocerlo, pero pueden tener su gracia (incluso complicarte un poco las cosas).

Spice World

PLAYSTATION

- Una simple curiosidad:
Podemos ampliar el truco que os dimos la semana pasada con este otro que consiste, simplemente, en poder "resetear" sin necesidad de pulsar el botón de la consola. Para ello presiona al mismo tiempo L1+R1+L2+R2+SELECT+START. De todas maneras te proponemos que utilices este código (CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO con START pulsado) en la pantalla del planeta. Verás como el truco funciona y, si consigues averiguar en qué consiste, nos lo cuentas.



Medievil

PLAYSTATION

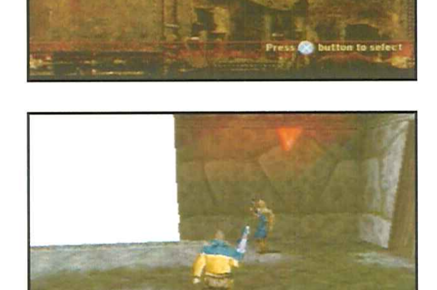
- Trucos y más trucos:
En juegos como éste, cualquier tipo de trampa es bienvenida, pero lo que te ofrecemos aquí no es cualquier truco, sino el mejor: selección de nivel + invulnerabilidad. Para activarlo durante el juego presiona Start para pausar y pulsa ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO mientras mantienes pulsado L2. Debajo de las opciones habituales verás que aparecen estas dos nuevas, mucho más útiles.





O.D.T.

PLAYSTATION



- Dos trucos sin competencia: Para activar todos estos trucos lo primero que debes hacer es comenzar una partida y pausar. Ahora introduce cada uno de los códigos y, si el truco funciona, escucharás un sonido.

-Recargar la vida: IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO. Si eres previsor y miras a menudo la vida que te queda es muy posible que no mueras nunca (a menos que te caigas) ya que el truco se puede repetir tantas veces como quieras.



-Recuperar al 100% tus armas: IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, CUADRADO. Al igual que en el anterior podrás repetir el código siempre que lo necesites y no habrá enemigo que se te resista.

Extreme G 2

NINTENDO 64



- 2 nombres muy sonoros: Cada uno de estos nombres activarán un truco distinto que seguro te resultará interesante. Para poder ponerlos en marcha entra en la pantalla de selección de moto y presiona R. Así entrarás en la pantalla "Enter Name". A partir de aquí tu escoges:

- SPIRAL: No apto para los que se marean con facilidad
- SPYEYE: Nueva perspectiva de la carrera



- Dos nuevas motos: Para llegar a ellas debes entrar en la pantalla de opciones e introducir como passwords estos amasijos de letras y números que ahora te damos.

- 868QCMH3H9HT- Moto Venom.
- 55HZ1MH3H9H1- Moto Wasp.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"

C/ de los Ciruelos, 4

San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hugo Peris Bespin (Barcelona)

Hola, me llamo Hugo y tengo una **Mega Drive**. Os agradecería que me dierais algún truco para el juego **Ecco the Dolphin** que no sean los passwords. Gracias y Adiós.

Para ser invencible debes comenzar una partida y, antes de salir por el túnel que te lleva al primer nivel presiona A y Start. La pantalla se desvanecerá si el truco ha funcionado. Para tener oxígeno infinito debes utilizar como password LIFEFISH.

Alberto Ruiz (Córdoba)

Hola, tengo una **PlayStation** y el **Tomb Raider 2**. ¿Me podríais dar un truco de todas las armas con munición infinita? Muchísimas gracias.

Nosotros te lo damos pero te advertimos que es complicado. Comienza a jugar y, sin pausar anda a la Izq., a la Dcha. y, de nuevo, a la Izq. Después da un paso Atrás y otro Adelante. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa CIRCULO (rodar) mientras das un salto hacia atrás.

Rubén Vizner (Alicante)

Hola, me llamo Rubén y me gustaría que me resolvierais un atasco que tengo en el **Tomb Raider** (para **PlayStation**). Estoy en "La Cisterna" y mi problema es que no consigo llegar a la llave que hay en la habitación de la izquierda, donde te sale Larson, y ¡ya lo he probado todo! ¿Qué puedo hacer?

Te aseguramos que se puede llegar a esa plataforma. Lo que ocurre es que es uno de esos saltos largos, que debes realizar cogiendo carrerilla, y pulsar el botón de acción para quedarte colgado. Animo.

Rafael Landate (Castellón de la Plana)

Hola, tengo el **Super Metroid** para **Super Nintendo** y me gustaría saber donde están las Super Bombas y el Gancho Eléctrico. ¡Muchas Gracias!

Las respuesta es sencilla: las primeras en Brinstar y el segundo en Norfair.

Luis Rodríguez (León)

Hola, me llamo Luis y tengo una **Mega Drive,** y me gustaría saber si hay algún truco para poder jugar con Reptile, Goro o Shang en el **Mortal Kombat** y también el Fatality de Kano. Muchas gracias por anticipado, un saludo.

El Fatality de Kano se realiza presionando Abajo, Abajo-Dcha., Dcha., A. Respecto a la otra petición creemos que no pero prueba con este truco: cuando los personajes comiencen a aparecer en scroll vertical en tu pantalla presiona Abajo, Arriba, Izq., Izq., A, Dcha., Abajo. Un nuevo menú aparecerá.

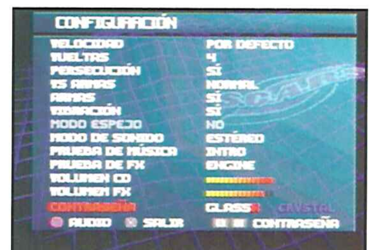
Roberto Torres (Granada)

Hola, me llamo Roberto y me

S.C.A.R.S.

PLAYSTATION

- Unos passwords muy especiales:
Entra en la pantalla "Player Select" y escoge el número de jugadores. Después entra en la pantalla de opciones, ilumina la opción "Passwords" e introduce estos códigos para poner en marcha los trucos.



GLASSX- Activa "Crystal Cup"
ROCKYY- Activa "Diamond Cup"
ZDPEAK- Activa "Zenit Cup"
XPERTS- Activa el modo Challenge
DESERT- Activa el coche Scorpion
RATTLE- Activa el coche Cobra
RUNNER- Activa el coche Cheetah
MYSTER- Activa el coche Panther
ALLVID- Activa los todos los coches

Si después de esto sigues pensando que el juego tiene pocas opciones...





El Quinto Elemento

PLAYSTATION

- Menú de trucos:
Y en este nuevo y maravilloso nuevo menú (de trucos, por supuesto) encontraremos más de cinco soluciones a nuestros problemas: selección de nivel, desactivar enemigos, escudo, armas, objetos y, por supuesto, tener acceso a todas las imágenes de vídeo. Para hacer este sueño realidad espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona L1, L2, R2, R1 y SELECT. Podrás escuchar un sonido que te confirmará que lo has hecho correctamente. Ahora escoge la opción "New Game" y aparecerá el nuevo menú. Con este trucazo terminar el juego será "coser y cantar".





Nascar 99

PLAYSTATION





- Estos simpáticos pilotos:
No os podemos decir que este sea un gran truco, pero lo que si es cierto es que es muy gracioso. Comienza a jugar en cualquier modo y cambia a la vista interior. Ahora espera a que veas que el piloto tiene las dos manos en el volante y pulsa SELECT. Como son tan agradables te saludarán al momento.

- Jugar con Richard Petty:
Poner este truco en marcha es algo más complicado. Debes seleccionar el circuito Martinsville y ponerlo al 50%. Ahora, ármate de paciencia y consigue terminar la carrera entre los cinco primeros.

The Unholy War

PLAYSTATION

- Mapas, escenarios y personajes secretos:
Todos los trucos de este juego se activan con el mismo código, pero dependiendo de donde lo introduzcas tendrá un resultado u otro. El código es CIRCULO+CUADRADO, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO+CUADRADO.

Para hacer salir de su escondite a todos los personajes secretos introdúcelo en la pantalla "Mayhem Selection" con las palabras "Set Teams" iluminadas. Para poder escoger los escenarios ocultos presiónalo con las palabras "Accept Teams" iluminadas dentro de la misma pantalla. Para activar el último truco deberás introducir el código mágico una vez que tengas el cursor sobre las palabras "Set War" de la pantalla de selección de estrategia. Con trucos como este a veces pensamos que para qué se complicarán tanto la vida con códigos extraños.

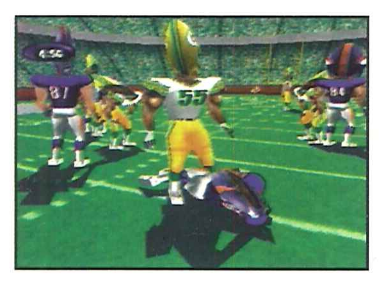






NFL Xtreme

PLAYSTATION





- Extrañezas:

El mes pasado ya os dimos la primera entrega para hacer que los jugadores de este juego demuestren sus rarezas. Con los tres códigos que os damos ahora concluimos la laboriosa tarea de deformar a los jugadores. Recuerda que debes introducir los nombres en la pantalla Create Free Agent de la opción Rosters.

Grandes jugadores: BIG BEN

Bracicortos: SHRIMPY SEAN

Cabezas en dos dimensiones: COINHEAD COREY

G.A.S.P.


NINTENDO 64





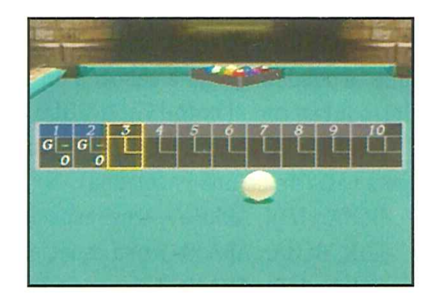
- Dos de los mejores:

Los dos códigos que te proponemos ahora te permitirán jugar con dos de los jefes, los que se suponen los mejores luchadores. Para ponerlos en marcha enciende la consola y, en la pantalla del título, donde las palabras "Press Start" parpadean, presiona A, B, DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA si quieres poder escoger a Reiji y ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., B, A para poder jugar con Gouriki. Después ve a la pantalla de selección de personaje y disfruta de tu regalo.

Pool Hustler

PLAYSTATION

- Nuevo modo de juego:



En la pantalla del menú principal presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X, IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO. Ahora en la pantalla aparecerá una nueva opción llamada Bowlliard que combina el tanteo de los bolos con el clásico billar.

Trucos a la carta

gustaría que me dieseis algún truco para el **Dragon Force** de mi **Saturn**. Gracias

Enciende la consola con la tapa abierta y, cuando estés en el menú de sistema arranca el juego pulsando L+R+X+Z+Start. Cuando llegues a la pantalla del título (y con los cinco botones pulsados) presiona Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Izq., Izq., Arriba, Abajo, Dcha., Dcha., Dcha. Para poner el truco en marcha ya sólo te queda pulsar Start y sabrás si el truco ha funcionado porque en el menú aparecerán las palabras "Debug Mode".

Francisco Jesús Moreno (Cádiz)

Hola, me llamo Francisco, estoy atascado en el **Zelda** de **Game Boy**. Dentro del Huevo del Pez del Viento, entro y está todo oscuro y no se como llegar al fondo de la segunda habitación ¿Qué puedo hacer?

Antes de entrar en el Huevo del Pez del Viento es conveniente que pases por la biblioteca del pueblo. Usa la lente en uno de ellos y apunta la combinación (E-N-N-E-N-N-E-N). Utilizando estas indicaciones para guiarte en la oscuridad llegarás a un lugar en el que tienes que saltar al vacío. Llegarás a una habitación sin salida donde tendrás que derrotar al enemigo final seis veces. A por él.

Víctor Calvo (Zaragoza)

Hola amigos: Me llamo Víctor, tengo 9 años y 4 consolas (PSX, Super Nintendo, Master System y Mega Drive). Os quería pedir todos los trucos para el **Sonic 2** de **Master**. Os doy las gracias por anticipado.

Durante la escena de presentación mantén pulsados los dos botones del segundo pad mientras giras rápidamente el mando en el sentido de las agujas del reloj. Cuando acabe la escena coge el primer pad y pulsa derecha y, después, Start. De esta manera podrás elegir entre todos los actos del protagonista.

Ramón José Garrido (Madrid)

Hola, tengo desde hace tiempo el **Doom** de la maravillosa **Nintendo 64** y no consigo terminármelo. ¿Podríais darme algún truco, como ser invencible o tener todas las armas? Gracias y que sepáis que me gusta mucho vuestra revista.

Prueba a introducir este código: ?TJL BDFW BFGV JVVB. Comienza una partida y presiona Start para pausar el juego. Entra en la opción características y verás que hemos cumplido con creces tu petición.

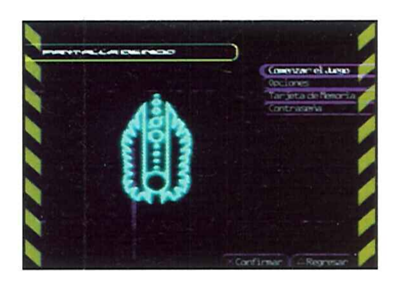
"Kiti Manver"

Hola, me llamo Fernando y soy un reciente usuario de la **Nintendo64**. ¿Podríais enviarme algún truco de **Super Mario 64**, como tener todas las estrellas o algo así? Muchas gracias.

En este fabuloso juego no hay ninguna solución rápida pero para que las cosas no sean tan complicadas puedes optar por este truco. Comienza una partida y acércate a la cascada. En uno de los árboles de la zona hay una vida extra escondida en la copa. Cógela y entra en el castillo. Vuelve a salir y sube de nuevo al mismo árbol: la vida habrá vuelto a aparecer. Puedes repetir esto las veces que quieras.

Colony Wars Vengeance

PLAYSTATION



- Otro tipo de passwords:

Una lista de passwords como esta no la encontrarás en cualquier parte. No son lo que estamos acostumbrados a ver, pero seguro que te gustan.

-Blizzard: Activar todos los trucos
-Stormlord: Desactivar todos los trucos
-Tornado: Todas las armas
-Thunderchild: Todos los pilotos
-Avalanche: Crepúsculo
-Chimera: Armas secundarias infinitas
-Hydra: Vidas infinitas
-Vampire: Escudo infinito
-Dark*Angel: Las armas no se calientan
-Demon: Cualquier nivel

Ya te dijimos que eran impresionantes (¿a qué teníamos razón?)

Test Drive 5

PLAYSTATION



- Más coches, más opciones:

En la pantalla del menú principal selecciona Quick Race o Full Race y después escoge Drag Race. Haz un buen tiempo en tu carrera y sal del juego seleccionando "Quit". En la pantalla de records introduce como nombre NOLIFE y podrás escoger tres coches más: "Chris Beast", "Pitbull Special" y "Mighty Maul". Si utilizas el nombre VRSIX encontrarás que en la pantalla de selección de modo de juego de "Full Race" habrá aparecido un nueva opción llamada Cop Chase desde la que podrás jugar con diferentes tipos de coche-policía. En este modo de juego tu misión será arrestar al mayor número de gente posible. Utiliza el botón R2 para usar tu sirena y desarmar a tus enemigos.



Body Harvest

NINTENDO 64

- Menudo nombre:

¡Ojala fueran todos iguales! Y es que el nombre que proponemos que utilices en este juego te permitirá, introduciendo la clave oportuna, tener acceso a los mejores y más graciosos trucos. Selecciona una partida vacía e introduce como nombre ICHEAT. Ahora comienza a jugar normalmente y, cuando veas que se acercan unos enemigos, presiona:



-Decoradoos con vidas: ABAJO-C, ARRIBA, DCHA., DCHA., DCHA.-C, A, IZQ.
-Mayor potencia de disparo: ABAJO-C, ARRIBA-C, ARRIBA, Z, Z, IZQ., DCHA.-C.

Rogue Trip

PLAYSTATION

- Los passwords que faltaban:

En la lista del mes pasado os dimos unos códigos "con truco". Este mes la completamos con estos tres nuevos códigos.



-Saltos ilimitados: CIRCULO, CUADRADO, R2, X, TRIANGULO, R2
-Batalla final 2: CIRCULO, CIRCULO, L2, L1, TRIANGULO, TRIANGULO.
-Batalla final con Big Daddy: CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, R2, R2.



- Movimientos especiales:

Los llamanos así porque son combinaciones de teclas que se introducen con el juego en marcha y que te pueden ayudar a vencer a un contrincante pesado. Todos se introducen con el botón TRIANGULO pulsado.

-ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ.- Escudo (es sólo temporal, vamos, para salvarte de una encerrona).
-DCHA., IZQ., ARRIBA- Arma especial 1
-IZQ., DCHA., ABAJO- Arma especial 2
-DCHA., IZQ., ABAJO- Arma especial 3
-IZQ., DCHA., ABAJO- Mina
-L1, R1- Salto.

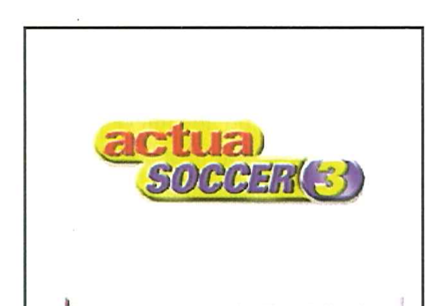
Actua Soccer 3

PLAYSTATION

- Trucos de apariencia:

Todos los códigos que te damos ahora harán que la manera de ver este juego cambie considerablemente. Para activarlos deberás ir a la pantalla Editor e introducirlos como nombre de equipo. Si los trucos han funcionado escucharás una voz.

CUTTOUTS- Todo a escala de grises
GANGSTAARS- Estilo Parappa
TOP HATS- Cabezas gigantes
FUN INT SUN- Pelota de playa
BIG DADDIES- ¡Menudos jugadores!



-Los mejores equipos (y los más graciosos):

Y seguro que piensas que a qué viene esto si el juego incluye gran variedad de clubs y selecciones. A pesar de esto se le escapan unos cuantos a los que accederás introduciendo, en la misma pantalla que antes estos dos códigos:

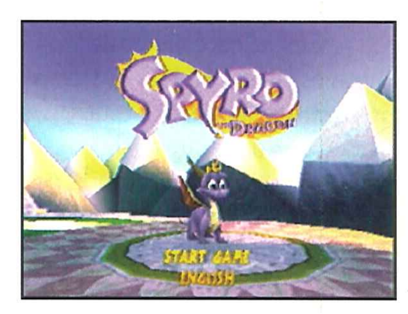
PREM CLUBS- Los mejores
TFF TEAMS- Imagina...



Spyro the Dragon

PLAYSTATION

- Acceso a todos los niveles:



El truco más esperado por cualquier poseedor de un juego es éste, y los del «Spyro» tienen la suerte de poderlo disfrutar. Para ponerlo en marcha comienza una partida y presiona SELECT para entrar en la pantalla del inventario. Una vez en ella pulsa CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CIRCULO, ARRIBA, DCHA., ABAJO. Notarás que ya tienes acceso al cualquier nivel del CD.



Tenchu

PLAYSTATION

Si recordáis, hace un par de meses os dimos una lista de trucos para este juego similar a esta. Os parecerá un poco raro que repitamos pero, los poseedores de este juego seguro que esperaban esta corrección. Sí, cometimos un pequeño error, lo sentimos, pero este mes lo solucionamos. Chicos, ya se sabe, quien tiene... manos, se equivoca.



- Recargar el escudo:

Pausa en cualquier momento el juego y pulsa CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., ARRIBA, IZQ. Si en truco ha funcionada escucharás un sonido.



- Poder escoger todos los objetos:

En la pantalla de objetos pulsa CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., ARRIBA, IZQ. sin dejar de presionar R1.

- Para poder seleccionar 99 objetos:

Presiona CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., ARRIBA, ABAJO sin dejar de presionar R2.

- Para aumentar el número de unidades por objeto:

Presiona en la pantalla de objetos CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., ARRIBA, DCHA. sin dejar de presionar L2. Podrás repetirlo varias veces para que el número de objetos aumente hasta donde quieras.

- Selección de nivel:

En la pantalla de selección de nivel pulsa CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA.,, ARRIBA, DCHA. sin dejar de presionar R1.

- Para cambiar la disposición de los enemigos:

Presiona CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA., ARRIBA, IZQ. sin dejar de presionar L2 en la pantalla de selección de nivel.

- Un narrador en japonés:

En la misma pantalla que antes pulsa CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, DCHA., DCHA.,, ARRIBA, ABAJO sin dejar de presionar L1.

Space Station Silicon Valley

NINTENDO 64

- Selección de nivel:

En la pantalla "Saved Game Select" presiona ABAJO, ARRIBA, Z, L, ABAJO, IZQ., Z, ABAJO. Si lo has hecho bien escucharás un sonido. Selecciona una de las opciones y aparecerá una pantalla donde podrás seleccionar el nivel que prefieras. Este truco es sin duda sencillo, pero con él seguro que no tendrás muchos problemas.

R Types

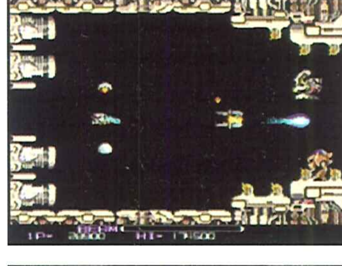
PLAYSTATION





- Selección de nivel:

En la pantalla del título pulsa rápidamente L2 (x10) y R2 (x10). Si ha funcionado oirás un sonidito. Comienza a jugar y pausa el juego. Verás que en el menú de siempre ha aparecido una nueva opción. Con ella podrás desplazarte automáticamente a cualquier nivel e, incluso, a las imágenes finales. Para activar el nivel sal de esta pantalla usando el botón X. Un sueño hecho realidad, sobre todo para los que tienen menos paciencia.





- Las mejores armas:

Este será el truco ideal para todos los que deseen terminar el juego venciendo a a todos los enemigos. Para activarlo, pausa en cualquier momento el juego y, presionando L2, pulsa DCHA., ARRIBA, IZQ., DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA. seguido de uno de estos botones (dependiendo del arma que quieras): TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO. Si el truco se ha activado oirás un sonido.

- Cambio de velocidad:

Este truco sólo te sirve realmente para ponerte las cosas un poquito más fáciles o algo más complicadas. Para hacer que el scroll vaya más lento pulsa DCHA., ARRIBA, DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ., ABAJO, IQZ., X mientras presionas L2 con el juego pausado. Si lo quieres es más rápido cambia la última tecla de la combinación por un CIRCULO.

Crash Bandicoot 3

PLAYSTATION



- Devolviendo el favor:

¿Recordáis que el mes pasado dimos un truco con el que se podía jugar al Crash desde el Spyro? Pues este mes, y para no dejarle en mal lugar, podrás hacer que el simpático dragón del Spyro aparezca por arte de magia en el juego de Crash (y de paso los de Sony hacen publicidad gratuita de ambos). Es tan sencillo como pulsar en la pantalla del menú principal ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., CUADRADO.





¡Regalamos 15 consolas Neo Geo Pocket y el juego que tu elijas!

NEOGEO POCKET™

BUSCAMOS LA MASCOTA DE NEO GEO POCKET

LA PORTÁTIL DE NEO GEO YA ESTÁ DISPONIBLE Y PARA CELEBRARLO, TE OFRECEMOS LA OPORTUNIDAD DE **GANAR UNA DE LAS 15 CONSOLAS PORTATILES NEO GEO POCKET** QUE REGALAMOS CON EL JUEGO KING OF FIGHTERS ROUND- 1 O NEO GEO CUP´98. PARA ENTRAR EN CONCURSO, ECHA A VOLAR TU IMAGINACIÓN Y ENVÍANOS EL DIBUJO DE TU MASCOTA.



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el dibujo de la mascota junto con el cupón de participación, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «NEO GEO POCKET»
2. Entre todos los dibujos enviados a concurso (tamaño máximo Din-A 4) se seleccionarán 15 y sus autores recibirán una consola portátil «Neo Geo Pocket» y un juego a elegir entre Neo Geo Cup´98 o King of Fighters Round-1. El premio no será en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo entre el 25 de enero al 26 de febrero de 1999. Los materiales enviados no serán devueltos.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de marzo de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de abril de la revista Hobby Consolas.
5. IDED se reserva el derecho de utilización de las mascotas ganadoras en el material promocional de la consola Neo Geo Pocket con el único requisito del consentimiento previo del autor.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: IDED & APPLY SOFT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE ______________________ APELLIDOS ______________________

DIRECCIÓN ____

LOCALIDAD ______________________ TELÉFONO ______________________

C. POSTAL ______________________ PROVINCIA ______________________

EL JUEGO QUE ELIJO ES: ______________________________ EDAD ____



DIVER tienda











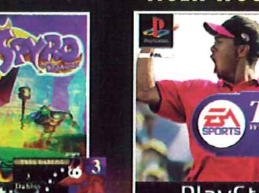




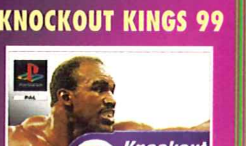
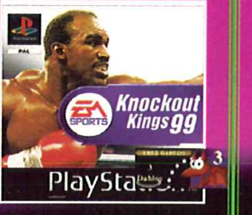






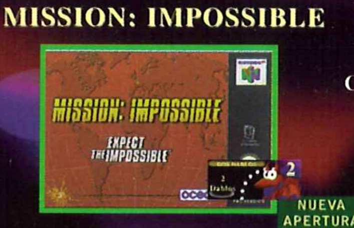
















PLAYSTATION + DUAL SHOCK

ABE'S EXODDUS

ACTUA SOCCER 3

ALIEN TRILOGY

ALL STAR TENNIS '99

COOLBOARDERS 3

CRASH BANDICOOT 3

EL MUNDO PERDIDO

FIFA 99

HERCULES

KNOCKOUT KINGS 99

LIBEROGRANDE

PEQUEÑOS GUERREROS

RIVAL SCHOOL

SOULBLADE

SPYRO THE DRAGON

TIGER WOODS 99

TOMB RAIDER 3

WILD ARMS

CATÁLOGO EN INTERNET web
http://www.divertienda.com

*LAS PROMOCIONES SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS

MARIO PACK

1080º SNOWBOARDING

EXTREME G2

F-ZERO X

F1 W. GRAND PRIX

MISSION: IMPOSSIBLE

STARSHOT Space Circus

TUROK 2

V-RALLY Edic.99

ZELDA

GAME BOY

GAME BOY COLOR

GAME&WATCH G.2

ODDWORLD

QUEST FOR CAMELOT

TETRIS DELUXE

TUROK 2

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

DIVER tienda

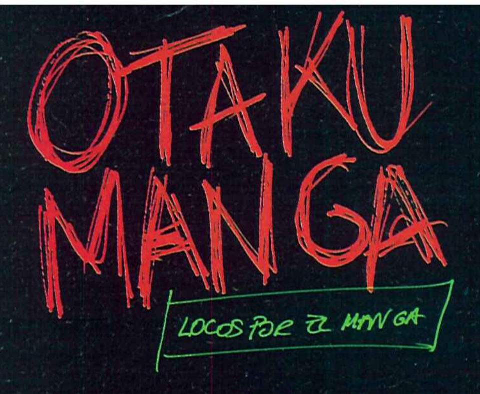
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 61 25 44

ALICANTE 965230210	ALICANTE Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 966662323	ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556	TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715	SANTUTXU Tru. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856	ALGECIRAS Castelar, 53
CÁDIZ 956768946	LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678	CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604	TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GRANADA 958294007	GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
NUEVA APERTURA JAÉN 953744411	BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008	LOGROÑO Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890	ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609	AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671	ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686	Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697	CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406	EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500	FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574	FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952861100	MARBELLA Jacinto Benamente, 11
MÁLAGA 952347058	MAVI Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880	RONDA Jose Maria Castello, s/n
PAMPLONA 948172074	PAMPLONA Sancho Ramírez, 15
NUEVA APERTURA SEVILLA 954386802	SEVILLA Plz. San Antonio de Padua, 7
NUEVA APERTURA VALENCIA 962400468	ALZIRA Avda. Del Parque, 27

VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICIL

Quema el aburrimiento



"VAMPIRE SAVIOR", CHUPASANGRES AL ESTILO JAPONES



Este mes le dedicamos las páginas del Otaku a la saga oscura de Capcom, «Darkstalkers», que vuelve a estar en boca de los aficionados a los juegos de artes marciales por las conversiones de las últimas entregas para Saturn y PlayStation. Echaremos también un vistazo a las estanterías de las librerías para ver lo que podemos encontrar sobre el tema, que no es poco si se sabe buscar bien.

LOS MANGAS

Poquitos. Muy pocos han llegado a venderse en nuestro país. Tan sólo he podido encontrar **5 tomos recopilatorios** (2 de «Vampire», 2 de «Vampire Hunter» y 1 de «Vampire Savior»), todos ellos de la editorial **Gamest** (sello que únicamente edita mangas relacionados con videojuegos, de la que ya os he hablado otras veces). Y no es que no haya para dar y tomar, es que desgraciadamente no los traen aquí.



Estas son algunas imágenes de los tomos recopilatorios que engloban los mangas de Vampire en España.

ANIME DE TERROR

Con el tema del anime ya cambia el asunto, porque el de «Darkstalkers» sí que está siendo editado en nuestro país en la actualidad (van por la tercera cinta).

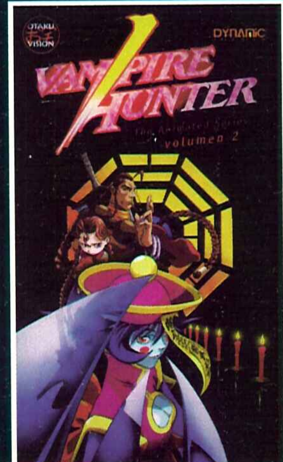
Selecta Vision nos ofrece los OVAs de **«Vampire Hunter»**, bajo el mismo título. Esto ha supuesto una grata sorpresa para todos los otakus, ya que esta serie de animación es posiblemente la que mejor reproduce las escenas de batalla del videojuego, asi como su ambientación (solo comparable hasta el momento con «Street Fighter II Movie»).

El anime fue dirigido por **Satoshi Ikeda** (director de animación de «Gundam W» y «Samurai Troopers»), utilizando como base los **diseños de Shuko Murase** (que ya se encargó de dar vida a Ryu y compañía en «Street Fighter II Movie», y a los componentes de «Gundam W»). Esta unión ha dado lugar a una colección de **4 cintas de 45 minutos** de duración cada una, con una temática poco habitual en el anime de lucha. El juego tiene cientos de gags graciosos que ridiculizan a los personajes, pero en el anime han tratado de crear un **ambiente oscuro**, consiguiendo un anime serio de **terror**. No va a matar a nadie de un susto, pero impresiona.

Ya os hablamos de esta producción de anime en un par de ocasiones hace ya casi 2 años, al hacer acto de aparición en Japón, pero es ahora cuando podemos realmente disfrutar de ella, ya que la película tiene una **trama compleja**, apoyada por gran cantidad de diálogos, que hacen imprescindible su doblaje al castellano.

La banda sonora no es exactamente el tipo de música que le mete Capcom a sus juegos, y que, dicho sea de paso, suenan siempre igual. La BGM de los OVAs es mas propia de una película de anime.

Y como curiosidad, os "advierto" que hay una serie de "dibujos animados" de Darkstalkers americana. No os muestro imágenes porque es realmente patética



El anime de esta serie es uno de los de mayor calidad que se puede encontrar en estos momentos.



VERSIONES "CON-VERSIONES"

"Vampire", "Vampire Hunter" y "Vampire Savior" son los títulos originales de la saga vampírica en versión recreativa, que en los USA han sido cambiados por "Darkstalkers", "Darkstalkers Revenge" y "Darkstalkers III" (los yanquis no pueden estarse quietos ante los trabajos nipones, teniendo que meter siempre la zarpa por medio). Dejo esto claro para que no os liéis con las referencias que puedan aparecer sobre las diferentes entregas. Existe una cuarta entrega, secuela de «Vampire Savior», subtitulada **«Jedah´s Revenge»**, que jamás llegó a los salones españoles (o si lo hizo, debió ser vista y no vista, porque yo no me enteré)

Entre las muchas novedades que ofrece «Vampire Savior» con respecto a «Vampire Hunter» destaca la inclusión de **4 nuevos personajes**: Lilith, Jedah, Queen Bee y Bulleta, desapareciendo Pyron, Phobos y Donovan. En «Jedah´s Revenge» desaparecieron Aulbath (Rikuo), Gallon (John Talban) y Sasquach, volviendo a escena Pyron, Donovan y Phobos (Huitzil). Vaya un trajín de personajes, ¿eh?







Las versiones de este título para Saturn y PlayStation son idénticas gráficamente. Ambas cuentan con una serie de novedades muy interesantes.

Vampire Savior (Saturn)

Este lío de "quita y pon personajes" ha sido enmendado en la versión de Saturn de «Vampire Savior», que ya incluye a unos y a otros, lo cual es un alivio.

Sin embargo, se echa de menos la inclusión de algún personaje totalmente original para la ocasión (algo a lo que nos tienen acostumbrados últimamente), estando oculto únicamente Oboro (monje poseedor original de la armadura de Bishamon), que es también el personaje secreto de la versión arcade.

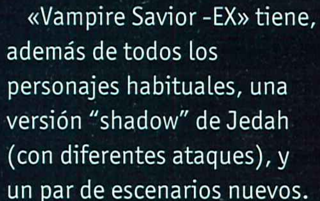




En Saturn se han incluido todos los **modos de juego originales**, incluyendo el **Shadow Mode**, oculto en el arcade. (Hay que hacer un truco para acceder al mismo).

Lo más destacable de la conversión es el hecho de incluir el **cartucho de 4 megas de memoria**, que elimina por completo las cargas, mientras que lo peor es que no ofrece nada realmente especial. Eso sí, es una **reproducción perfecta** de la versión arcade.

Vampire Savior -EX (PSX)



Ha aparecido recientemente la versión de Playstation de **«Savior»** (me refiero a Japón), encuadrada dentro de la rama de **juegos "EX"** que Capcom edita últimamente. Esta extensión del nombre nos indica ya de antemano que el juego ofrece **innovaciones** con respecto al original.



«Vampire Savior -EX» tiene, además de todos los personajes habituales, una versión "shadow" de Jedah (con diferentes ataques), y un par de escenarios nuevos.



Además, cuenta con un modo llamado **Original Character** en el que escogemos un personaje, le cambiamos el color y el nombre, y le entrenamos sin parar. A medida que aumenta su nivel, van apareciendo nuevas opciones de juego en el menú principal, empezando por un nuevo sub-menú en el que podemos activar un doble salto en el aire, o cambiar la banda sonora de «Vampire Savior» por la de «Vampire Hunter»(entre otras cosas).



Aunque en el menú de selección de personajes éstos aparecen con todos los frames de animación, en el juego se reducen aproximadamente a 3/4, manteniendo intacta, eso si, la jugabilidad, que se ve aumentada por la inclusión de las nuevas opciones y algún que otro golpe original.



PRODUCTOS DERIVADOS

Esta es la parte que los Otakus esperamos, porque el juego nos gusta a todos, pero aún más nos gustan las "tonterías" que aparecen relacionadas con él, que no son pocas. Voy a hacer un buen repaso, para que sepáis lo que hay, aunque no todo es fácil de conseguir.

Los Fanzines

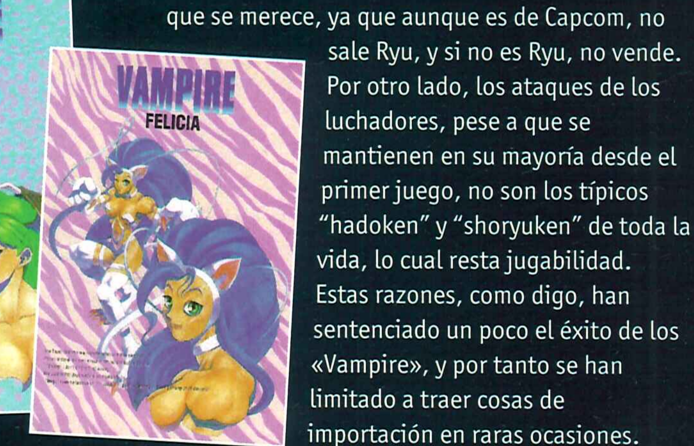
Si difícil es que traigan mangas, más lo es que publiquen fanzines. Y eso que hay unos cuantos, sobre todo **hentai** (eróticos). **Felicia y Morrigan** son dos de los personajes de videojuegos mas parodiados en el campo erótico (una vampiresa sexy y una chica gato,¡ yum...!).

De entre todos, me gustaría destacar una colección de fanzines llamados **Nan-demo**, que son los que ofrecen una mayor calidad de dibujo (recordemos que la mayoría de los fanzines están dibujados por principiantes, y una bonita portada puede esconder una cutrería como la copa de un pino). ¡Ojo a los que compráis sin experiencia!



Merchandising
De compras por tiendas españolas





«Darkstalkers» nunca ha gozado en nuestro país del éxito que se merece, ya que aunque es de Capcom, no sale Ryu, y si no es Ryu, no vende. Por otro lado, los ataques de los luchadores, pese a que se mantienen en su mayoría desde el primer juego, no son los típicos "hadoken" y "shoryuken" de toda la vida, lo cual resta jugabilidad. Estas razones, como digo, han sentenciado un poco el éxito de los «Vampire», y por tanto se han limitado a traer cosas de importación en raras ocasiones.

Figuras / Maquetas

De esto, por el contrario, si que podemos encontrar bastante. En los salones de Barcelona, stands como el de **Chunichi** u **Otakuland** suelen aprovisionarse de **figuras de Morrigan, Felicia y Lei-Lei**. Podemos comprar de diferentes tamaños y en diferentes poses, siempre a nuestra elección (o mas bien a la que nos permita nuestro bolsillo).

Las maquetas suelen venir de Japón, Taiwan y Korea, pero también podemos encontrar las figuras americanas editadas por Marvel. Estas figuras tienen una calidad altísima, y pueden ser una buena opción de compra Salen a unas 5.000 pelas.



Disfraces

No, no los venden aquí. Ni siquiera sabemos si los venden en Japón. Pero lo cierto es que hay que tener ganas para ponerse estos trajes y pensar que dan el pego, ¿o no?

Ahí van ellas vestidas de las "darkstal-girls"... ¿para la ocasión? ¿Serán carnavales? ¿Algún tipo de concurso? Desde luego, felicidad pura la de estas chicas niponas...





Recomendación del mes: Marmalade Boy Best Collection

Este mes, una vez finalizada la serie en la televisión, hemos de remitirnos de nuevo a un producto relacionado con **Marmalade Boy**, la serie que causó furor en los últimos años. El culebrón manga mas maravilloso de todos los tiempos cuenta con una **BGM** muy pegadiza, y hasta las tiendas de mangas ha llegado un recopilatorio de las **mejores canciones vocales** de la serie, incluyendo también la que aparece en el film de 30 minutos (¿algún día lo editará alguien?).

Los habituales de la serie (no pocos) podréis deleitaros con las **12 pistas** que lo componen, incluyendo *opening, ending* y las típicas que suenan en los momentos de *impacto sentimental* (¡toma definición!). Bueno, ya me entendéis ...

Seguramente en breve saldrá editado el "Vampire Savior -EX" de Playstation en nuestro país. A ver si esta vez no pasa tan desapercibido como la primera parte...

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX | DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX

ACTION REPLAY PRO DATEL



CABLE EURO-AV (RGB)



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA



CONTROL PAD NEGCON



CONTROL PAD PELICAN WIRELESS DUAL



CONTROL PAD RESIDENT EVIL



C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER



CONTROLLER



CONTROLLER DUAL SHOCK



EQUALIZER DATEL



GAMEBOOSTER DATEL



JAM!!



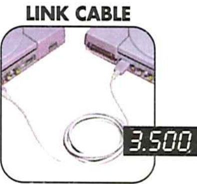
JOYSTICK ANALOG



JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



LINK CABLE



MALETIN CONSOLE CASE



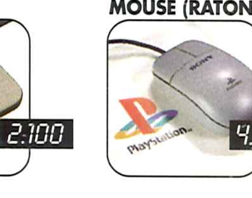
MALETIN JUEGOS CD CASE



MEMORY CARD SONY



MOUSE (RATÓN)




MULTI TAP



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



PISTOLA G-CON 45



PISTOLA LIGHTBLASTER



RF/AV SYSTEM SELECTOR 5 IN 1 PELICAN




RFU ADAPTOR (VERSION 2)



ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



RECOMENDADOS

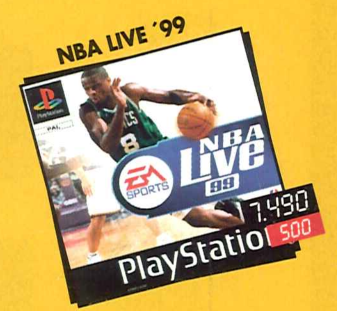
CRASH BANDICOOT 3 WARPED

7.490 / 500 — PlayStation

FIFA '99



NBA LIVE '99



SPYRO THE DRAGON



TOMB RAIDER III





pedidos por internet

www.centromail.es








CENTRO MAIL

www.centromail.es

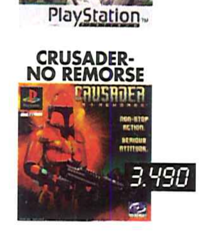
PlayStation

OFERTAS / **NOVEDADES**



































TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO



OFERTAS

ABE'S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COMMAND & CONQUER	3.990
CRASH BANDICOOT	3.490
CROC	3.990
CRUSADER- NO REMORSE	3.490
DARKLIGHT CONFLICT	3.490
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FORMULA 1	3.490
FÓRMULA 1 '97	4.990
FORSAKEN	3.990
GRAND THEFT AUTO	4.990
HÉRCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO	3.890
INTER. TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA	3.990
LOADED	3.490
MICKEY'S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
XENOCRACY	4.990

ABE'S EXODDUS	8.490	500
ACTUA GOLF 3	7.990	500
ACTUA SOCCER 3	7.490	500
ACTUA TENNIS	7.490	500
ALL STAR TENNIS '99	7.490	500
ALUNDRA	7.490	500
APOCALYPSE	8.490	500
ASSAULT	7.990	500
ASTEROIDS	5.990	500
ATLANTIS	7.490	500
AZURE DREAMS	7.990	500
B-MOVIE	8.490	500
BABY UNIVERSE	6.990	500
BATMAN & ROBIN	8.490	500
BATTLE SHIP	7.490	500
BIO FREAKS	8.490	500
BREATH OF FIRE III	7.490	500
BUST-A-GROOVE	7.490	500
C3 RACING	7.490	500
COLIN MCRAE RALLY	8.490	500
COLONY WARS: VENGEANCE	7.490	500





pedidos por internet: www.centromail.es

PlayStation



www.centromail.es









Juego	Precio	Descuento
COMMAND & CONQUER: RETALIATON	7.490	500
CONSTRUCTOR	7.490	500
COOL BOARDERS 3	7.490	500
DEVIL DICE	6.990	500
DODGEM ARENA	8.990	500
DRAGON BALL FINAL BOUT	8.990	500
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	8.490	500








Juego	Precio	Descuento
FINAL FANTASY VII	7.990	500
FÓRMULA 1 '98	7.990	500
FUTURE COP LAPD 2100	7.490	500
G-DARIUS	6.990	500
GLOBAL DOMINATION	7.490	500
GRAN TURISMO	7.490	500
HEART OF DARKNESS	7.490	500








Juego	Precio	Descuento
HUGO	7.990	500
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	8.490	500
KNOCKOUT KINGS '99	7.490	500
LEMMINGS	4.990	500
LIBERO GRANDE	7.490	500
MADDEN NFL '99	7.490	500
MASTER OF MONSTERS	CONS.	500





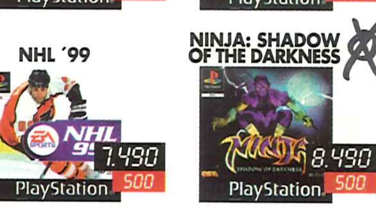




Juego	Precio	Descuento
MEDIEVIL	7.490	500
MEGAMAN 8	7.990	500
MEGAMAN BATTLE & CHASE	7.990	500
MEGAMAN LEGENDS	7.490	500
MEGAMAN X4	7.490	500
MICHAEL OWEN'S WORLD L. SOCCER '99	8.490	500
MORTAL KOMBAT 4	8.490	500







Juego	Precio	Descuento
MOTO RACER 2	7.490	500
MR. DOMINO	8.490	500
MUSIC	6.990	500
NASCAR '99	7.490	500
NFL XTREME	6.990	500
NHL '99	7.490	500
NINJA: SHADOW OF THE DARKNESS	8.490	500








Juego	Precio	Descuento
O.D.T.	6.990	500
PEQUEÑOS GUERREROS	7.490	500
PET IN TV	6.990	500
POCKET FIGHTER	7.490	500
POINT BLANK	6.990	500
POINT BLANK (+ PISTOLA)	11.990	500
PRO PINBALL: BIG RACE USA	7.990	500








Juego	Precio	Descuento
PSYBADEK	7.490	500
R-TYPES	7.490	500
RESIDENT EVIL 2	8.990	500
RIVAL SCHOOLS	7.490	500
ROGUE TRIP	8.490	500
RUSHDOWN	7.990	500
SAN FRANCISCO RUSH	7.490	500








Juego	Precio	Descuento
SCARS	7.490	500
SHADOW GUNNER	7.490	500
STREAK HOVERBOARD RACING	8.490	500
SUPER CROSS '98	7.490	500
SUPER PANG COLLECTION	7.490	500
TEKKEN 3	7.990	500
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.490	500





Juego	Precio	Descuento
TEST DRIVE 4X4	7.490	500
TEST DRIVE 5	7.490	500
THE FIFTH ELEMENT (EL QUINTO ELEMENTO)	7.490	500
THE UNHOLY WAR	8.490	500
TIGER WOODS '99	7.490	500
TOCA TOURING CARS 2	8.490	500
TOMBI!	7.490	500









Juego	Precio	Descuento
V2000	5.990	500
VICTORY BOXING 2	8.490	500
WARGAMES	7.490	500
WILD 9	8.490	500
WILD ARMS	6.990	500
X-MEN VS STREET FIGHTER	7.490	500
ZERO DIVIDE 2	6.990	500

X.XXX ¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO



Nintendo Super GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY POCKET



GAME BOY POCKET COLORES








ADAP. CORRIENTE GAMESTER GB POCKET



BATERÍA POWERPACK GAMESTER GB POCKET



GAME BOY CAMARA



GAME BOY PRINTER

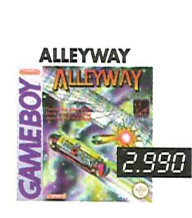


GAME BOY PRINTER PAPEL

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



ALLEYWAY



ASTERIX & OBELIX



BUGS BUNNY & LOLA BUNNY



BUGS BUNNY CRAZY CASTLE



BUST-A-MOVE 3 DX



CASTLEVANIA LEGENDS



DONKEY KONG LAND 2



GAME & WATCH GALLERY 2



GOEMON (MYSTICAL NINJA)



INTER. SUPERSTAR SOCCER



KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE



LA SIRENITA



MICKEY´S DANGEROUS CHASE



MONOPOLY



MONTEZUMA´S RETURN



MULAN



NBA JAM ´99



ODDWORLD ADVENTURES



PEQUEÑOS GUERREROS



POCKET BOMBERMAN



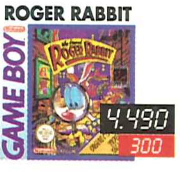
QUEST FOR CAMELOT



RESERVOIR RAT



ROGER RABBIT



SEA BATTLE



STREET FIGHTER II



SUPER MARIO LAND 3



SUPER RC PRO-AM



SYLVESTER & TWEETY



TETRIS DX



V-RALLY



ALADDIN

P.V.P - 6.990

DONKEY KONG COUNTRY 3



P.V.P - 5.990

MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY



P.V.P - 6.990

MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST



P.V.P - 6.990

SPACE ACE



P.V.P - 4.990

SUPER MARIO WORLD 2

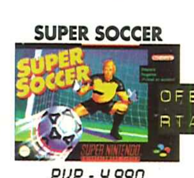


P.V.P - 5.990

SUPER METROID

P.V.P - 5.990

SUPER SOCCER



P.V.P - 4.990

T2 THE ARCADE GAME

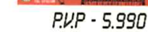


P.V.P - 4.990

TETRIS ATTACK



P.V.P - 5.990





Nintendo 64



NINTENDO 64 MARIO PAK



19.900

Artículo	Precio	Descuento
ACTION REPLAY DATEL	P.V.P - 9.990	500
CABLE RF	P.V.P - 2.990	
CONTROLLER	P.V.P - 4.990	
GAMEBOOSTER DATEL	P.V.P - 8.990	1.500
JAM!!	P.V.P - 11.900	1.000
MANDO DE CONTROL COLORES	P.V.P - 4.990	
MEMORY EXPANSION PAK	P.V.P - 4.990	
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	P.V.P - 2.990	
RUMBLE PAK	P.V.P - 3.490	
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	P.V.P - 6.990	
VOLANTE ACCESS LINE 32/64 COMPACT	P.V.P - 8.990	500
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK 2	P.V.P - 11.990	
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	P.V.P - 12.990	
VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL	P.V.P - 12.990	



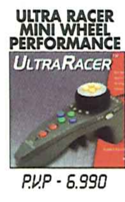

















MISSION: IMPOSSIBLE — 9.490 (500)



STAR WARS: R. SQUADRON — 9.490 (500)



THE LEGEND OF ZELDA — 8.490 (500)



TUROK 2: SEEDS OF EVIL — 9.990 (500)



V-RALLY'99 EDITION — 9.490 (500)



Juego	Precio	Descuento
1080° SNOWBOARDING	8.490	500
AIRBOARDER 64	11.490	500
ALL STAR TENNIS '99	10.490	500
BANJO KAZOOIE	9.490	500
BIO FREAKS	10.490	500
BODY HARVEST	10.490	500
BOMBERMAN HERO	8.490	500
BUCK BUMBLE	10.490	500
BUST-A-MOVE 3 DX	9.490	500
CENTRE COURT TENNIS	10.990	500
COPA DEL MUNDO: FRANCIA'98	4.990	1.000
DOOM 64	4.990	1.000
EXTREME G2	9.490	500
F-1 WORLD GRAND PRIX	8.490	500
F-ZERO X	8.490	500
GEX 64	9.490	500
GLOVER	8.490	500
GOLDEN EYE 007	8.490	500
HOLY MAGIC CENTURY	12.490	500
IGGY'S RECKIN' BALLS	9.490	500
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98	8.990	500
KNIFE EDGE	10.490	500
MADDEN NFL '99	9.490	500
NASCAR '99	9.490	500
NBA COURTSIDE	8.490	500
NBA JAM '99	10.490	500
NBA LIVE '99	9.490	500
NFL BLITZ	CONS.	500
NFL QUARTERBACK CLUB '99	10.490	500
NHL '99	9.490	500
NHL BREAKAWAY '99	10.490	500
OLIMPIC HOCKEY '98	4.990	1.000
QUAKE 64	4.990	1.000
RAKUGAKIDS	12.490	500
SCARS	10.490	500
SOUTH PARK	CONS.	500
SPACESTATION SILICON V.	10.490	500
STARSHOT SPACE C. FEVER	9.490	500
TONIC TROUBLE	10.490	500
TOP GEAR OVERDRIVE	10.990	500
VIRTUAL CHESS 64	11.490	500
WCW/NWO REVENGE	12.490	500





























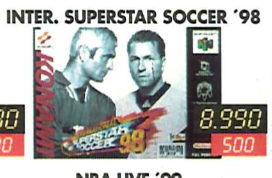


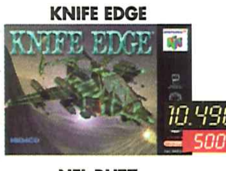




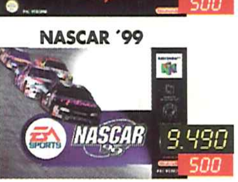






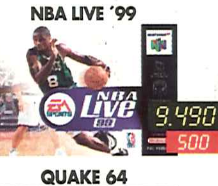




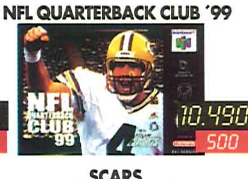




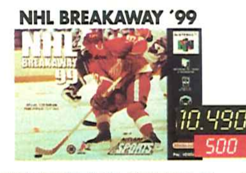




























Virtual Chess 64
WCW/NWO REVENGE







SATURN VIDEO NEOGEO Pocket

NEOGEO POCKET



PLATINUM SILVER 12.990

CAMOUFLAGE · WHITE · AQUA BLUE · BLUE · MARBLE BLUE · ANTHRACITE · CLEAR

ACCESORIOS

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

JUEGOS





BASEBALL STARS	P.V.P. - 7.500
KING OF FIGHTERS R-1	P.V.P. - 7.900
NEOGEO CUP '98	P.V.P. - 7.500
POCKET TENNIS	P.V.P. - 7.500
PUZZLE	7.500

CONSOLA SATURN





SUPER PRECIO 9.990

CABLE RF	4.990
CONTROL PAD (8 BOTONES)	2.990
CONTROL PAD INFRARED	4.990
JOYSTICK ARCADE SATURN STICK	1.990

OFERTA SEGA





















ATARI ARCADE'S G. HITS V.1	P.V.P. - 1.990
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 3.990
BOMBERMAN	P.V.P. - 5.990
BUST-A-MOVE 3	P.V.P. - 2.990
CRUSADER-NO REMORSE	P.V.P. - 2.990
CYBERIA	P.V.P. - 3.990
DARKLIGHT CONFLICT	P.V.P. - 2.990
DRAGON FORCE	P.V.P. - 5.990
FIFA'97	P.V.P. - 3.490
FIGHTING VIPERS	P.V.P. - 2.990
GHEN WAR	P.V.P. - 2.990
GUN GRIFFON	P.V.P. - 3.990
HEXEN	P.V.P. - 1.990
LAST BRONX	P.V.P. - 5.990
MADDEN'97	P.V.P. - 3.490
MIGHTY HITS	P.V.P. - 3.490
NBA ACTION '98	P.V.P. - 5.990
NHL ALL-STAR HOCKEY '98	P.V.P. - 5.990
RAMPAGE WORLD TOUR	P.V.P. - 1.990
ROBO PIT	P.V.P. - 3.990
SCORCHER	P.V.P. - 2.990
SHINING WISDOM	P.V.P. - 2.990
TUNNEL B-1	P.V.P. - 4.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	P.V.P. - 2.990
VIRTUAL ON	P.V.P. - 2.990
WIPE OUT	P.V.P. - 4.990
WIPE OUT 2097	P.V.P. - 5.990
WORLDWIDE SOCCER '97	P.V.P. - 2.490

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE







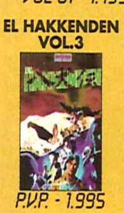








VOL 01	1.795
VOL 02	1.795
VOL 03	1.795
VOL 04	1.795
VOL 05	1.795
VOL 06	1.795
VOL 07	1.795
VOL 08	1.795
VOL 09	1.795
VOL 10	1.795





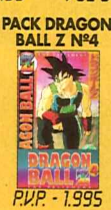


















EL HAKKENDEN VOL.3	P.V.P. - 1.995
EVANGELION 8	P.V.P. - 1.995
EVANGELION 9	P.V.P. - 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	P.V.P. - 1.495
PACK DRAGON BALL	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº3	P.V.P. - 2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº4	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº5	P.V.P. - 1.995
PACK DRAGON BALL Z Nº6	P.V.P. - 1.995
PHANTOM QUEST II	P.V.P. - 1.995





pedidos por internet: www.centromail.es




- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 288












- **ÁLAVA Vitoria** — C/ MANUEL IRADIER, 9 — TEL: 945 137 824
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VIA, Local B-12, AV. GRAN VIA S/N — TEL: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTOBAL SANZ, 29 — TEL: 965 467 959
- **ALICANTE Elda** — AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B — TEL: 965 397 997
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION, 28 — TEL: 950 260 643
- **ASTURIAS Gijón** — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 — TEL: 985 343 719
- **BALEARES Palma** — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 — TEL: 971 720 071















- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. GLORIES LOCAL A-112, AV. DIAGONAL 280 — TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME, S/N — TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Manresa** — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21 — TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716
- **BARCELONA Sabadell** — C/ FILADORS, 24 D — TEL: 937 136 116
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEON — TEL: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962
- **CORDOBA** — C/ MARIA CRISTINA, 3 — TEL: 957 486 600
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256
- **GIRONA Palamós** — C/ ENRIC VINCKE S/N — TEL: 972 601 665
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954
- **GUIPUZCOA S. Sebastián** — AV. DE ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 293























- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2 — TEL: 974 230 404
- **JAEN** — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C. C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 — TEL: 928 234 651
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13
- **MADRID** (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225
- **MADRID** (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N — TEL: 913 782 222
- **MADRID** (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA S/N — TEL: 917 758 882
- **MADRID** (Sol) — C/ MONTERA, 32, 2º — TEL: 915 224 979
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 89. — TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCION, 15 — TEL: 916 520 387
- **MADRID Alcorcón** — C/ CISNEROS, 47 — TEL: 916 436 220
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703
- **MADRID** — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11 LOCAL 5 — TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL53, CRA. TORREJÓN-ALJAVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESUS SANTOS REIN, 4, ED. OFISOL — TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681
- **Sta. Cruz TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOC. 21, C/ REAL S/N — TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C. C. LOS ARCOS, LOC. B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223
- **VALENCIA** (Pz España) — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619
- **VALENCIA Gandía** — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10, PARQ. DE ACTIVIDADES — TEL: 962 950 951
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº DE ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473
- **VIZCAYA Las Arenas** — C/ DEL CLUB, 1 — TEL: 944 649 703
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 — TEL: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.**

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

CENTRO MAIL
Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas	
DESCUENTO SOCIOS	
IMPORTE TOTAL	

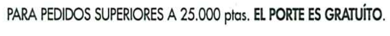
HBC

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 28-02-99

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ____________ C.P. ______
Provincia: ____________ Tf.: (   ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Ven a conocernos



902·17·18·19

CENTRO MAIL

NOVEDAD EN JAPÓN

MAGICAL TRUCK ADVENTURE

¡ESTÁTE QUIETA CON LA VAGONETA!

Siguiendo la línea que ya vimos en «Lost World: Jurassic Park», el grupo AM#3 de Sega acaba de estrenar en Japón su último título, un espectacular arcade dirigido especialmente a los visitantes ocasionales de los salones. ¿Qué quiere decir esto? Pues que se trata de un juego de concepción simple, jugabilidad endiablada y asombrosa realización técnica (apoyada en la ultimísima versión del Model 3). No quiere decir esto que cualquier jugador no pueda disfrutar con esta máquina, sino que su sencilla propuesta gustará más a los usuarios menos exigentes, que a los auténticos jugones ávidos de retos más complejos y géneros más clásicos.

De hecho, aunque puede participar un solo jugador, el juego está pensado para la colaboración de dos usuarios (como ocurría en «Lost World»), lo que refuerza su carácter festivo y desenfadado.

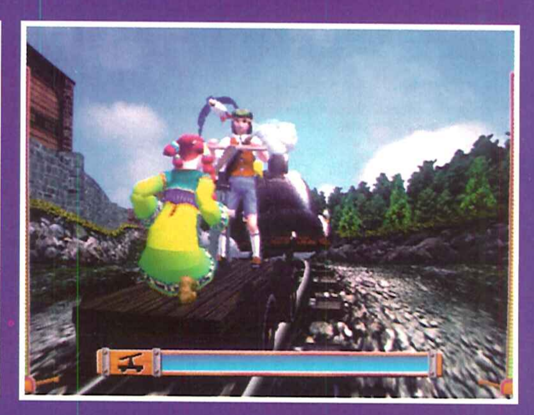
La auténtica protagonista de esta aventura es una vagoneta que se desplaza por los correspondientes railes a toda velocidad, surcando parajes fantásticos llenos de dificultades y potenciales enemigos. Por supuesto, el objetivo es que los jugadores consigan atravesar estos lugares sufriendo el menor daño posible.

La clave del éxito está en la colaboración de los dos participantes (si sólo jugara uno, la máquina haría las veces de compañero). Ambos tienen que calibrar la velocidad de la vagoneta balanceando la palanca constantemente (como si realmente estuvieran sobre ella) y pisar su correspondiente pedal cuando haya que moverse a uno u otro lado de los raíles, o ambos a la vez si hubiera que realizar un poderoso salto. De ahí que la sincronización y compenetración de ambos jugadores sea fundamental para avanzar en el recorrido. Al final del juego, la máquina otorgará una puntuación al nivel de entendimiento de los compañeros.

Se trata de un juego muy físico, que apuesta por la diversión más directa y desenfrenada. Una opción ideal para pasar un buen rato que esperamos ver muy pronto por los salones de nuestro país.







Los peligros en el juego pueden llegar por el propio diseño de los recorridos o por la aparición de diversos enemigos.



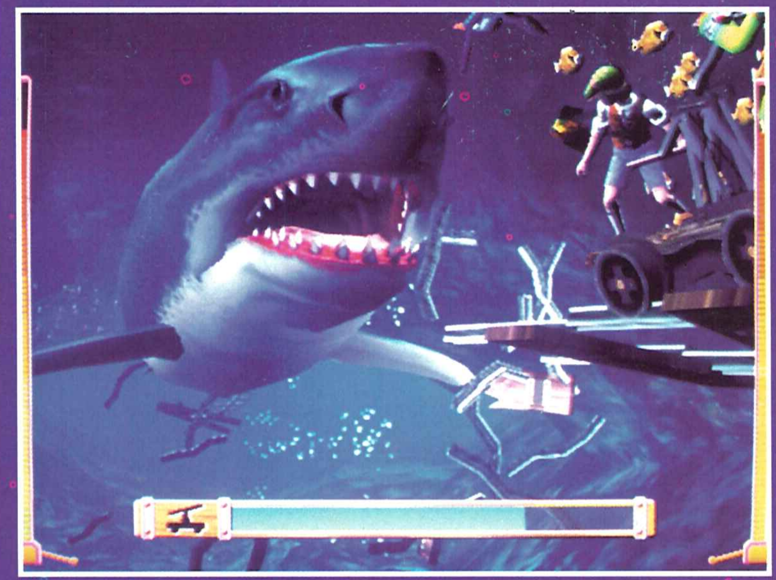


UN MUNDO FANTASTICO

Una de las características de este juego de AM#3 es su particular estética, que recrea un mundo mágico (de ahí el nombre del juego) poblado de personajes extraños, criaturas alucinantes y decorados imposibles. Durante el juego tendremos la oportunidad de ver algunas escenas diálogadas en las que conoceremos el argumento de la historia, que habla de unas misteriosas piedras mágicas, y donde por supuesto habrá lugar para persònajes buenos y malos.







SEGA ACABA DE PRESENTAR EN JAPÓN UN ARCADE ESPECTACULAR, EN EL QUE LOS JUGADORES MANEJARÁN UNA VAGONETA A TODA VELOCIDAD



En todo momento habrá que estar muy pendiente de la barra de energía que aparece en la parte inferior de la pantalla. Cada vez que suframos daños, la barra disminuirá.



Cuando llegue el momento de realizar alguna acción determinada con la palanca o los pedales, la máquina se encargará de advertírnoslo en la pantalla, mediante la aparición de algún personaje.

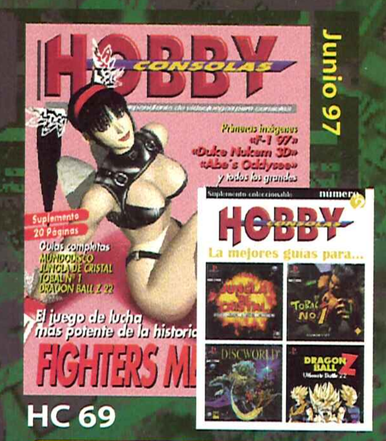
¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

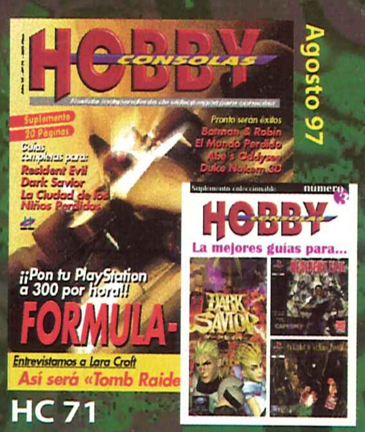
Guías completas:
UMK 3 · Broken Sword
Tekken 2 · Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

Guías completas:
Mundo Disco · Tobal Nº1
Jungla de cristal Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil · Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade · Bloody Roar
Masters of Teras Käsi



Junio 98

HC 81

Guías completas:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Julio 98

HC 82

Reportajes:
Especial E3 · Colin McRae Rally
Presentación Dream Cast



Agosto 98

HC 83

Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos para todas las consolas



Septiembre 98

HC 84

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie · Mortal kombat 4



Octubre 98

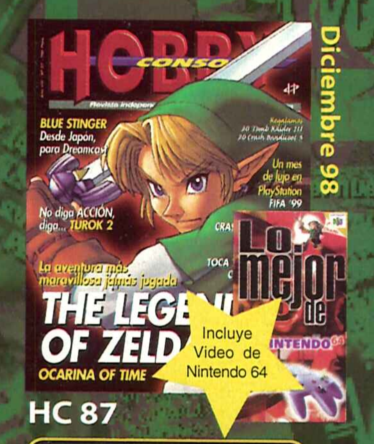
HC 85

Reportajes:
Todo sobre la Dreamcast
Feria ECTS 98 · EA Sports

Noviembre 98

HC 86

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Apocalypse · Formula-1 '98



Diciembre 98

HC 87

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
FIFA '99 · Turok 2



Enero 99

HC 88

Reportajes:
Metal Gear · Los primeros juegos de Dream Cast
Ridge Racer 4 · Los mejores del 98

Pídenoslo

HOBBY shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

91 654 61 86 ó 91 654 81 99

¡¡LLÁMANOS!!



















DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 929 118151

SEGA RALLY 2
GUEST FORCE
EVOLUTION
SEVENTH CROSS
KOF´98
OFERTA ESPECIAL CONSOLA + JUEGO + MANDOS + UMS POR 69.900 PTS.

SILENT HILL
LAST BLADE
MARVEL VS SF EX
BLOOPY ROAR 2

BLACK MATRIX
BODY SPECIAL 256
D&D COLLECTION
COTTON BOOMERANG

KOF' 98
LAST BLADE 2
BIG Tournament GOLF
BRIKINGER

WING BACK
PERFECT DARK
NINTENDO ALL - STAR

PROMOCIÓN PUNTOS: COMPRANDO UN JUEGO DE 10.000 PTS. UN PUNTO CON 15 PUNTOS UN JUEGO DE REGALO

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN:
JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA EN JUEGOS DE IMPORTACION: desde 3.000 ptas. con cada compra de Nintendo, un llavero de Zelda

PONZANO, 72. MADRID
Telf.: 91 553 81 89 Zona N. Ministerios

SIERRA TOLEDANA Nº 23. MADRID
Telf.: 91 437 49 79 Zona Vallecas / Moratalaz





Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

Imelda Bueno

C/ Arzua, 25
28033 Madrid
Tel: 91 382 50 40
(3 líneas)
Fax: 91 381 14 87

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



PSX- PC- N64

LOS MEJORES PRECIOS DEL MERCADO

FORMA PARTE DE NUESTRO GRAN CLUB

Pza. Ventura Rodríguez, 5 local.
Teléfono: 91 6932441/ Fax: 91 6894486
28911 Leganés (Madrid)

VIDEO DIS



✻ ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS ✻

- Venta de Juegos, consolas y accesorios
- Ofertas en juegos nuevos y usados
- Alquiler y venta de juegos

✻ ÚLTIMAS NOVEDADES ✻

C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro,. Madrid
Teléfono: 918955395





CON TU CONSOLA **NINTENDO64™**



¡JUEGO DE REGALO!

ZELDA





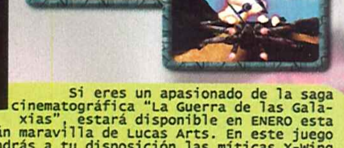


Por fin llega Link a tu N64 con un nuevo look en 3D con nuevos mundos, nuevas armas, nuevos puzzles y un viejo enemigo

¡GRATIS! GUIA DE JUEGO

STAR WARS - ROGUE SQUADRON





Si eres un apasionado de la saga cinematográfica "La Guerra de las Gala-xias", estará disponible en ENERO esta grán maravilla de Lucas Arts. En este juego tendrás a tu disposición las míticas X-Wing y Y-Wing entre otras en un gran 'Shoot'em up'con toques de aventura.

TUROK 2





Vuelve Turok en una nueva aventura plagada de nuevos enemigos, armas y nuevas fases con mucha, mucha acción.

TOP GEAR OVERDRIVE





En esta nueva entrega de la saga de KEMCO podremos encontrar desde nuevos vehículos hasta la posibilidad de mejorar y comprar coches, también encontrarás en los circuitos atajos, rivales más competitivos, nitros, etc.

GAME BOY™ COLOR!



MORTAL KOMBAT 4





Prepárate para la lucha de tu vida. Ahora Mortal Kombat en 3D con nuevos personajes, nuevos Fatalities, nuevos movimientos y nuevas armas. Increible!

V-RALLY 99





La conversión más esperada para tu consola por fin ha llegado con 8 circuitos con numerosos tramos en cada uno de ellos, 15 coches, nuevos modos de juego...Insuperable!

PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA

¡ RAPIDO !

UNETE A NUESTRA RED Y APROVECHATE DE MUCHISIMAS VENTAJAS. LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.





TARJETA SOCIO MGK + REGALO









BADAJOZ
• Mérida: Moreno. de Vargas, 24 ~ Tel. 629 50 99 25

BALEARES
• Ibiza: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
Mallorca
• Manacor: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11

BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• Terrassa: Avda. Jacquard, 35
Tel. 937 85 37 54
Sta. Mª de Palautordera:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54

BILBAO
Barrio Santutxu
• C/. Particular de Allende, 10
Tel. 944 73 31 41
• Casco Viejo: C/. Belostikalle, 18
Tel. 944 15 56 42

BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84

CASTELLON
• Villa Real: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89

GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21

HUELVA
• Aracena: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• Arguineguin: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35

SANTA CRUZ DE TENERIFE
• Granadilla: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• La Laguna: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05

FUERTEVENTURA
• Puerto de Rosario: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56

LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42

LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64

LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
Monforte de Lemos:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69

MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
Collado Villalba:
• Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05

MURCIA
• Caravaca de la Cruz: Caballeros. de Navarra, s/n

SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63

SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• El Alisal: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
• C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84

SEVILLA
• C/. Salineros, s/n ~ Tel. 954 95 00 33
• C/. Feria, 141 ~ Tel 954 91 57 05

VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
• Santurce: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16

VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES

www.e-graphix.com



ABE'S ODDYSEE 3.990
ALIEN TRILOGY 3.990
COMMAND & CONQUER 3.990
CRASH BANDICOT 3.990
CROC 3.990
EL MUNDO PERDIDO 3.990
GRAND THEFT AUTO 4.990
HERCULES 3.990
I. S.S. SOCCER PRO 3.990
JUNGLA DE CRSITAL 3.990
MICKEY'S WILD ADV. 3.990
RESIDENT EVIL 3.990
SKULLMONKEYS 3.990
SOUL BLADE 3.990
TEKKEN 2 3.990
TOCA TOURING CAR 4.990
TOMB RAIDER 4.990
V-RALLY 4.490



consola N64 mario pack 19.900



GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS


ENVIO A DOMICILIO


CLUB DE CAMBIO


COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



STAR WARS ROGUE SQUADRON 9.490



TUROK 2 9.490



V-RALLY 9.490



ZELDA 8.490 DE REGALO CON ZELDA UNA FANTASTICA CAMISETA















Producto	Precio
CONTROL PAD	4.990
CONTROL PAD COLORES	4.990
RUMBLE PACK	3.490
MEMORY EXPANSION PACK	4.990
MEMORY CARD COLORES	2.990
VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX	10.990
VOLANTE MAD CATZ	12.990












Juego N64	Precio
1080 SNOWBOARDING	8.490
ALLSTAR TENNIS '99	10.490
BANJO KAZOOIE	9.490
BODY HARVEST	10.490
BUCK BUMBLE	8.490
BUST A MOVE 3DX	9.490
CENTRE COURT TENNIS	10.990
CRUIS'N WORLD	7.990
DIDDY KONG RACING	8.490
EXTREME G 2	9.490
F-1 WORLD GRAND PRIX	8.490
F-ZERO X	8.490
FIFA '98	11.990
FRANCIA '98	4.990
GEX 64	9.490
INTER. S.S. SOCCER 64	5.990
INTER. S.S. SOCCER '98	8.990
KNIFE EDGE	10.490
MADDEN '99	9.490
MARIO KART 64	9.490
MISSION: IMPOSSIBLE	9.490
NASCAR 99	9.490
NBA COURTSIDE	8.490
NBA LIVE '99	9.490
S.C.A.R.S.	10.490
SILICON VALLEY	10.490
TONIC TROUBLE	10.490
TOPGEAR OVERDRIVE	10.990
WCWnWo REVENGE	12.490
YOSHI'S STORY	8.490



consola game boy pocket COLORES 8.990




9.490 game boy printer


8.990 game boy camera



1.390 luz y lupa light player

















Juego Game Boy	Precio
BUGS BUNNY	5.490
DONKEY KONG LAND	3.990
D. KONG LAND 2	3.990
D. KONG LAND 3	5.490
DUCK TALES	4.490
F-1 RACE	2.990
I. SUPERSTAR SOCCER	5.490
JAMES BOND 007	5.990
KILLER INSTINCT	3.990
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY'S D. CHASE	4.490
MULAN	5.490
POCKET BOMBERMAN	5.990
SYLVESTER & TWEETY	5.490
PEQUEÑOS GUERREROS	5.490
STREET FIGHTER II	3.990
WARIO LAND II	5.490
ZELDA	3.990





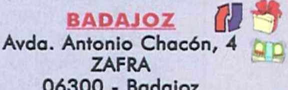




Juego Game Boy Color	Precio
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990
POCKET BOMBERMAN	4.990
BUGS BUNNY	5.990
QUEST FOR CAMELOT	5.490
TETRIS DX	4.990
TUROK 2	5.990



consola game boy COLOR 12.490


ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

PONTEVEDRA (Vigo)
PROXIMA APERTURA

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

Ganadores DIVERTIENDA

Ganadores de ZELDA:

Jonathan Vicente Muñoz	Elche
Daniel Paiz Roca	Granada
César Muñoz Arenas	Sevilla

Ganadores de GAME BOY COLOR:

Millán Martínez Baños	Logroño
Aintzane Fuentes García	Bilbao
Daniel Meléndez Delgado	La línea

Ganadores CLUB DABLO del mes de diciembre

PREMIO: BICICLETA DE MONTAÑA. El club dablo ha realizado su primer sorteo entre sus socios correspondientes al mes diciembre. El premio de una fabulosa bicicleta de montaña, sera entregado por el centro Divertienda Terrassa.

El ganador es: Marc Termes Miranda (Matadepera) Barcelona

Ganadores concurso "GIRO ZAK"

Estos son los 25 ganadores de un **GIRO ZAK:**

Justo Rastroyo Carnero	Vizcaya
Fernando José Ferrer Asta	Zaragoza
Carlos Rivas Latorre	Madrid
Joseba Gallaga Fernández	Vizcaya
Isaac Morlans Mateo	Barcelona
Javier Alfageme Moyano	Valladolid
Joel Romero Ruiz	Barcelona
Asunciòn Muñoz	Madrid
Iván Ramos Fuentes	Ciudad Real
Jesús Bernal Muñoz	Málaga
José Luis Benítez Martín	Málaga
José Navarro Sánchez	Murcia
Rafael Hervia Cobo	Cantanbria
Sergi Muñoz García	Tarragona
José María Estelles Laguarda	Barcelona
David Rodríguez Hernando	Madrid
Iván Jato Franco	Lugo
Miguel Torrico Alvarez	Madrid
Sandra Barriuso González	Burgos
Karim Mohamed Maanan	Melilla
Nicolás Contreras Salvador	Valencia
Pedro Antonio Fareña Pérez	Tenerife
Juan Daniel Cid Fernández	Orense
Segunso Espeso León	Valladolid
José Carlos Solano Fernández	Huesca

Ganadores concurso TOMB RAIDER III

Estos son los 20 ganadores de un **juego de Tomb Raider III para PSX:**

Raúl San Andrés Bosotar	Madrid
José López	Madrid
Thais Tejera Molina	Cáceres
David Casarrubio Martínez	Madrid
Antonio Jesús Boza Novo	Cádiz
Antonio del Arco Gómez	Madrid
Iván Almazán Borbón	Madrid
Ondiz García Bengoa	Guipuzcoa
José Joaquín Bó Mondéjar	Murcia
David Flores Carrillo	Jaén
José Manuel Ojeda Alarcón	Málaga
Diego Lucindo Blasco	Zaragoza
Eduardo Vargas Lozano	Girona
Félix Amador Melquizo	Madrid
Isaac Merlo Triviños	Valladolid
Pedro Bonet Servera	Baleares
Javier Echarri Frías	Navarra
Antonio M. Borrego Carnerero	Córdoba
Elías Peña Ruiz	Almería
Adrián Anta Santana	León

Ganadores concurso CRASH BANDICOOT WARPED

Estos son los 20 ganadores de un **juego de Crash Bandicoot Warped para PSX:**

Luis Fernández	Soria
Serafín Pérez Lirtamen	Barcelona
Francisco Bru Romero	Málaga
Jennifer González gonzález	Asturias
Miguel Quetglas Moya	Murcia
José Luis Fernández Martín	Zaragoza
Miguel Angel Esteban Vicente	Valencia
Miguel Angel García López	Albacete
Manuel Solas González	Huelva
Juan José Hidalgo Montoro	Córdoba
Pedro Díaz Bon	Las Palmas
David Delgado Alvarez	Pontevedra
Xavi Majós Llobetó	Lérida
José Gómez Fernández	Madrid
Fernando Rodríguez Zotes	León
Carlos Jarabo Fernández	Toledo
Joaquín Collado Gento	Albacete
Egoi Urrestarazu Olmos	Vizcaya
Carmen María Albero Moreno	Alicante
Gonzalo Monfort Caballer	Madrid

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Competition PRO





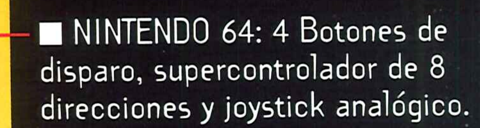
Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)





■ NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: 8 botones de disparo, Super Control de 8 direcciones, Pausa.Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.



AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.

■ Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

Xtreme
SELECT
START

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTA MANDOS
12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.

OFERTAS DESCUENTO
- 20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
- Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas



EL MEJOR FICHAJE PARA TU CONSOLA



Incluye demo de «Metal Gear». Versión en castellano disponible a partir de la primavera de 1999





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98





KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35